ViewSonic®

PJL9371
XGA LCD Projector

- User Guide
- Guide de l’utilisateur
- Bedienungsanleitung
- Guía del usuario
- Guida dell’utente
- Guia do usuário
- Användarhandbok
- Käyttöopas
- Руководство пользователя
- 使用手冊 (繁體)
- 使用手册 (简体)
- 사용자 안내서

ViewSonic®

Model No. : VS12680

Informazioni sulla conformità

Dichiarazione FCC

Questo dispositivo è conforme alla Parte 15 delle Norme FCC. Il funzionamento è soggetto alle seguenti due condizioni: (1) Questo dispositivo non può provocare interferenze dannose e (2) Questo dispositivo deve accettare tutte le interferenze ricevute, incluse le interferenze che possono provocare operazioni indesiderate.

Questa attrezzatura è stata collaudata e trovata conforme ai limiti di un apparecchio digitale di Classe B, in conformità alla parte 15 delle Regole della FCC. Questi limiti sono designati a fornire una protezione ragionevole da interferenze dannose in una installazione residenziale. Questa attrezzatura genera, utilizza e può irradiare energia di frequenza radio e, se non è installata ed utilizzata in accordo alle istruzioni date, può causare interferenze dannose alle comunicazioni radio. Non c'è tuttavia garanzia che non si verifichino interferenze in un'installazione particolare. Se questa attrezzatura provoca interferenze dannose alla ricezione radiofonica o televisiva, che possono essere determinate accendendo o spegnendo l'attrezzatura, l'utente è incoraggiato a cercare di correggere l'interferenza prendendo una o più delle seguenti misure:

- Riorientare o riposizionare l'antenna.
- Aumentare la distanza tra l'attrezzatura ed il ricevitore.
- Collegare l'attrezzatura ad una presa di corrente che sia su un circuito diverso da quello a cui è collegata l'antenna.
- Consultare il rivenditore o un tecnico specializzato radio / TV per aiuto.

Avviso: Si avvisa che cambiamenti e modifiche, non espressamente approvate dalla parte responsabile alla conformità, possono annullare l'autorità dell'utente all'utilizzo dell'attrezzatura.

Per il Canada

- Questo apparato digitale di Classe B è conforme alle norme Canadesi ICES-003.
- Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

Conformità CE per i paesi Europei

CE Il dispositivo è conforme alla Direttiva EMC /108/EC e alla Direttiva sul Basso Voltaggio 2006/95/EC.

Le informazioni di seguito riportate sono valide esclusivamente per gli Stati membri dell'Unione Europea:

Il simbolo è in accordo con la Direttiva 2002/96 EC sui Rifiuti Apparecchiature Elettriche ed Elettroniche (RAEE).

Il simbolo indica l'obbligo della raccolta separata delle apparecchiature elettriche ed elettroniche, incluse le batterie scariche o esaurite, pertanto si raccomanda d'utilizzare i sistemi di raccolta e/o restituzione disponibili nella vostra zona per queste tipologie d' apparecchiature.

Se le batterie, gli accumulatori e le batterie a celle incluse in questa attrezzatura, riportano il simbolo Hg, Cd, or Pb, significa che la batteria contiene una percentuale di metallo pesante superiore a: 0,0005% di Mercurio, 0,002% di cadmio e 0,004% di piombo.

Questo è un prodotto di Classe A, negli Unione europea

Avviso: Questo è un prodotto di Classe A. In un ambiente domestico, questo prodotto potrebbe causare interferenze radio, nel cui caso l'utente è obbligato a prendere gli adeguati provvedimenti.

Istruzioni importanti sulla sicurezza

1. Leggere le istruzioni
2. Tenere da parte le istruzioni.
3. Osservare gli avvertimenti.
4. Seguire le istruzioni.
5. Non utilizzare l'apparecchio vicino ad acqua. Attenzione: per ridurre il rischio di incendio o di folgorazione, non esporre l'apparecchio a pioggia o umidità.
6. Pulire solo con un panno asciutto.
7. Non ostruire le aperture di ventilazione. Installare in conformità con le istruzioni del fornitore.
8. Non installare vicino a fonti di calore come radiatori, stufe o altri apparecchi (per es. gli amplificatori) che producono calore.
9. Non eliminare la caratteristica di sicurezza della spina polarizzata o della spina con scarico a terra. Una spina polarizzata ha due lamierine di cui una più larga dell'altra. Una spina con scarico a terra ha due lamierine ed un terzo perno per il collegamento a terra. La lamierina più larga o il terzo perno sono forniti per la vostra sicurezza. Se la spina fornita non si inserisce nella presa, consultare un elettricista per la sostituzione della vecchia presa.
10. Protect the power cord from being walked on or pinched particularly at plugs, convenience receptacles and the point where they exit from the apparatus. Be sure that the power outlet is located near the unit so that it is easily accessible.
11. Utilizzare solo collegamenti/accessori specificati dal fornitore.
12. Usare soltanto con un carrello, scaffale, treppiede, supporto, o tavolo consigliato dal fornitore o venduto con il prodotto. Quando si usa un carrello, prestare attenzione quando si sposta il gruppo carrello/apparecchio per evitare ferimento alle persone.
13. Disconnettere l'apparecchio se inutilizzato per lunghi periodi di tempo.
14. Fare riferimento, per la riparazione a, personale qualificato dell'assistenza. Si richiede l' assistenza se l'apparecchio è stato danneggiato in ogni maniera, come ad es. se il cavo di corrente o la spina sono danneggiati, se è stato versato del liquido o degli oggetti sono caduti nel prodotto, se l apparecchio è stato esposto a pioggia o ad umidità, non funziona normalmente, o è stato fatto cadere.

Dichiarazione di conformità RAEE

Questo prodotto è stato progettato e prodotto in conformità alla Direttiva 2002/95/EC del Parlamento Europeo e del Consiglio sulla restrizione dell'uso di determinate sostanze pericolose nelle apparecchiature elettriche ed elettroniche (RAEE) ed è inteso per adeguarsi ai valori massimi di concentrazione redatti dal TAC (Technical Adaptation Committee) Europeo, come riportato di seguito:

Sostanza	Concentrazione massima proposta	Concentrazione effettiva
Piombo (Pb)	0.1%	< 0.1%
Mercurio (Hg)	0.1%	< 0.1%
Cadmio (Cd)	0.01%	< 0.01%
Cromo esavalente (Cr^{6+})	0.1%	< 0.1%
Difenile polibromurato (PBB)	0.1%	< 0.1%
Etere di difenile polibromurato (PBDE)	0.1%	< 0.1%

Alcuni componenti dei prodotti sopra elencati sono esenti in base all'Allegato della Direttiva RAEE, come segue:

Esempi dei componenti esenti sono:

1. Il mercurio delle lampade compatte fluorescenti ed in altre lampade non specificatamente menzionate nell'Allegato della Direttiva RAEE non deve eccedere i 5 mg per ampada.
2. Il piombo nel vetro dei tubi a raggi catodici, dei componenti elettronici, dei tubi fluorescenti e delle parti elettroniche di ceramica (e.g. dispositivi piezoelettrici).
3. Il piombo di tipi di saldatura ad alte temperature (i.e. leghe a base di piombo che contengono 85% o più del peso in piombo).
4. Piombo come elemento di lega: acciaio fino al 0,35% del peso in piombo, alluminio fino al 0,4% del peso in piombo, lega di rame fino al 4% del peso in piombo.

Le informazioni del copyright

Copyright© 2009 ViewSonic© Corporation. Tutti i diritti riservati.
Apple, Mac e ADB sono marchi di fabbrica registrati di Apple Inc.
Microsoft, Windows, Windows NT ed il logo Windows sono marchi di fabbrica di Microsoft Corporation registrati negli Stati Uniti ed in altri paesi.
ViewSonic, il logo con i tre uccelli ed OnView sono marchi di fabbrica registrati di ViewSonic Corporation.
VESA e SVGA sono marchi di fabbrica registrati di Video Electronics Standards Association.
DPMS e DDC sono marchi di fabbrica registrati di VESA.
PS/2, VGA e XGA sono marchi di fabbrica registrati di International Business Machines Corporation.
Limitazione delle responsabilità: la ViewSonic Corporation non può essere ritenuta responsabile per gli errori tecnici o di stampa qui contenuti oppure per omissioni; né per i danni accidentati o conseguenti risultanti dalla fornitura di questo materiale, o dalle prestazioni od uso di questo prodotto.
Nell'interesse di continuare a migliore il prodotto, la ViewSonic Corporation si riserva il diritto di modificare senza preavviso le specifiche del prodotto. Le informazioni di questo documento possono cambiare senza preavviso.
Nessuna parte di questo documento può essere copiata, riprodotta o trasmessa tramite qualsiasi mezzo, per qualsiasi scopo, senza previa autorizzazione scritta della ViewSonic Corporation.

Registrazione del prodotto

Per esigenze future e per ricevere eventuali informazioni sui prodotti disponibili, registrare il prodotto tramite Internet all'indirizzo: www.viewsonic.com. Il CD-ROM dell'Installazione guidata ViewSonic consente inoltre di stampare ed inviare per posta o per fax il modulo di registrazione a ViewSonic.

Memorandum

Nome prodotto:	**PJL9371**
	ViewSonic XGA LCD Projector
Numero modello:	**VS12680**
Numero documento:	**PJL9371_UG_ITL Rev. 1A 07-01-09**
Numero di serie:	_____
Data di acquisto:	_____

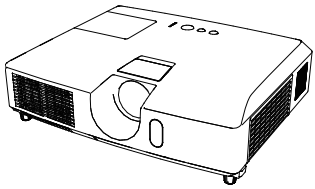
PIN (Personal Identification Number):

La lampada in questo prodotto contiene mercurio. Per favore eliminare secondo le leggi ambientali del vostro paese.

Proiettore

PJL9371

Manuale d'istruzioni (dettagliato)
Guida operativa



Grazie per avere acquistato questo proiettore.

⚠**AVVERTENZA** ►Prima di utilizzare questo prodotto leggere tutti i manuali relativi al prodotto stesso. Leggere innanzitutto la "**Guide di sicurezza**". Dopo la consultazione conservare i manuali in un luogo sicuro come futuro riferimento.

Informazioni sul manuale

In questo manuale sono raffigurati numerosi simboli. Il significato di questi simboli è indicato qui di seguito.

⚠**AVVERTENZA**	Questo simbolo indica importanti informazioni. Ignorarle potrebbe causare danni fisici oppure la morte dell'utente.
⚠**CAUTELA**	Questo simbolo indica importanti informazioni. Ignorarle potrebbe comportare danni fisici o il ferimento dell'utente a causa di operazioni errate.
DICHIARAZIONE	Questa voce notifica la possibilità di eventuali problemi. Consultare le pagine a cui il simbolo si riferisce.

NOTA • Le informazioni contenute in questo manuale sono soggette a modifica senza preavviso.
• Il produttore declina qualsiasi responsabilità per eventuali errori che potrebbero comparire in questo manuale.
• È vietata la riproduzione, la trasmissione o la copia di parti di questo documento o dell'intero documento senza esplicita autorizzazione scritta.

Informazioni sui marchi commerciali

- Mac® è un marchio di fabbrica depositato di Apple Inc.
- Windows® è un marchio registrato di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o negli altri paesi.
- VESA e DDC sono marchi registrati di Video Electronics Standard Association.

Tutti gli altri marchi commerciali appartengono ai rispettivi titolari.

Indice

Informazioni sul manuale 1
Indice 2
Caratteristiche del proiettore . . 3
Preparazione 3
Verifica del contenuto della confezione . . 3
Nomi dei componenti 4
Proiettore 4
Pannello di controllo 5
Pannello posteriore 5
Telecomando. 6
Configurazione 7
Posizionamento 7
Collegamento delle periferiche 9
Collegamento alla rete elettrica . . . 11
Utilizzo della barra e dello slot di sicurezza . . 11
Telecomando. 12
Inserimento delle batterie 12
Segnali del telecomando. 12
Modifica della frequenza del segnale del telecomando 13
Accensione/spegnimento 14
Accensione 14
Spegnimento. 14
Operazioni 15
Regolazione del volume 15
Funzione mute 15
Selezione di un segnale d'ingresso . . 15
Ricerca di un segnale d'ingresso . . 17
Selezione del rapporto larghezza/altezza . . 17
Regolazione dell'altezza del proiettore . . 18
Regolazione dello zoom e del focus . . 18
Utilizzo della funzione di regolazione automatica . . 19
Regolazione della posizione 19
Correzione dell'effetto keystone . . . 20
Utilizzo della funzione di ingrandimento . . 20
Blocco temporaneo dello schermo . . 21
Cancellazione temporanea dello schermo . . 21
Utilizzo della funzione menu 22
MENU FACILE 24
Larg./alt., Autokeystone (esegui), Keystone, Modo immag., Modalità eco, Specchio, Reset, Tempo filtro, Lingua, Menù avanzato, Uscita
Menu FOTO 26
Lumin., Contrasto, Gamma, Temp. col., Colore, Chiari, Nitidezza, Iris attivo, Memoria
Menu IMMAGINE 29
Larg./alt., Overscan, Posiz v, Posiz h, Fase h, Form. h, Esegue autoregolazione
Menu IMMET 31
Progressiv, R.d. video, Spazio col., Component, Formato video, Ingresso computer, Stop foto, Risoluzione
Menu IMPOSTA 34
Autokeystone (esegui), Keystone, Modalità eco, Specchio, Mod. attesa, Uscita schermo
Menu AUDIO 36
Volume, Speaker, Sorgente audio
Menu SCHERMO 37
Lingua, Pos. menu, Sp.vuoto, Avviare, Schermata, Bl. Schermata, Messaggio, Nome sorg., Modello, C.c.
Menu OPZ. 42
Auto search, Autokeystone, Diressto sì, Auto off, Tempo lampada, Tempo filtro, Tasto pers., Sorgente, Servizio
Menu SICUREZZA 47
Cambio password sicurezza, Password Schermata, Blocco pin, Rilev. spostamento, Passw. testi, Vis. testi, Scrivi testi, Indicatore sicurez.
Manutenzione 53
Sostituzione della lampada. 53
Pulizia e sostituzione del filtro dell'aria . . 55
Altre precauzioni 56
Risoluzione dei problemi 57
Messaggi d'errore 58
Indicatori di avvertimento 59
Arresto del proiettore 61
Reset di tutte le impostazioni 61
Fenomeni erroneamente interpretabili come difetti dell'apparecchio 61
Dati tecnici 64
RS-232C Communication 66

Caratteristiche del proiettore

Il proiettore vi permette un ampio uso con le seguenti caratteristiche.

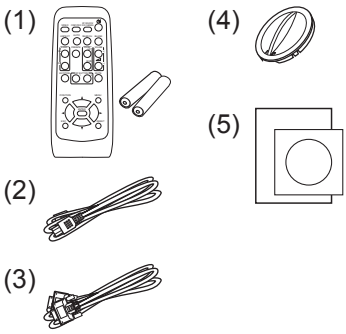
- ✓ Questo proiettore ha una varietà di porte I/O che soddisfano sicuramente qualunque esigenza di lavoro.
- ✓ Questo proiettore permette di realizzare la proiezione di grandi immagini, anche in un piccolo spazio.
- ✓ Si prevede che il nuovo sistema di filtro a doppio strato duri più a lungo e richieda manutenzione meno frequentemente.
- ✓ L'altoparlante 16W incorporato è in grado di produrre un volume sonoro sufficiente in spazi ampi come una classe senza altoparlanti esterni.

Preparazione

Verifica del contenuto della confezione

Il proiettore viene fornito con in dotazione gli elementi indicati di seguito. Controllare che tutti gli elementi siano inclusi. Se risulta mancante qualche componente, contattare immediatamente il rivenditore.

(1) Telecomando con due pile AA
(2) Cavo di alimentazione
(3) Cavo computer
(4) Coperchio della lente
(5) Manuale d'istruzioni (Libretto x1, CD x1)

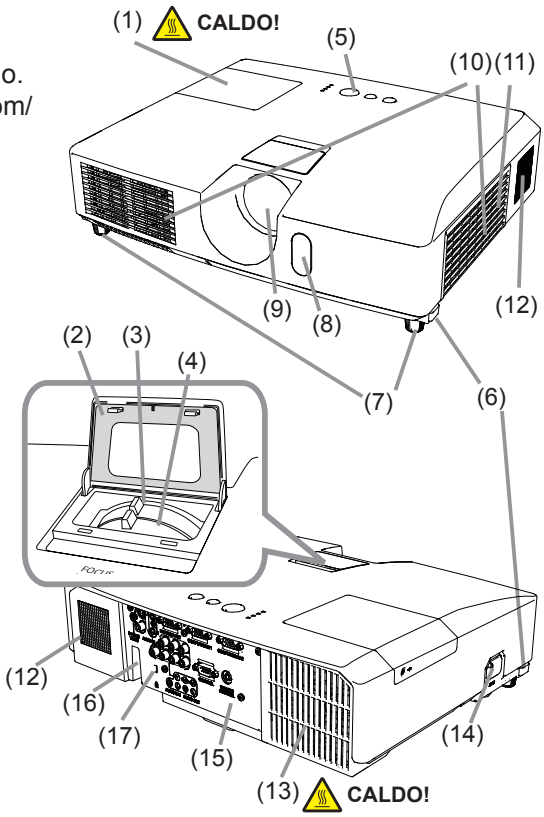


NOTA • Conservare l'imballaggio originale per eventuali spedizioni future. Per spostare il proiettore utilizzare l'imballaggio originale. Prestare particolare attenzione all'obiettivo.

Nomi dei componenti

Proiettore

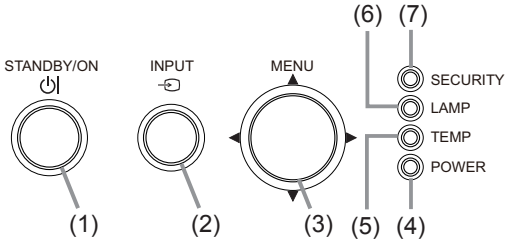
(1) Coperchio della lampada
L'unità lampada si trova all'interno.
(2) Coperchio dello anello per lo zoom/ di messa a fuoco
(3) Anello di messa a fuoco
(4) Anello per lo zoom
(5) Pannello di controllo
(6) Pomelli di sollevamento (x 2)
(7) Piedini di sollevamento (x 2)
(8) Sensore remoto
(9) Obiettivo
(10) Prese d'aria
(11) Coperchio del filtro
Il filtro dell'aria e le prese d'aria sono all'interno.
(12) Speaker
(13) Foro di ventilazione
(14) **AC IN** (Ingresso AC)
(15) Pannello posteriore
(16) Barra di sicurezza
(17) Slot di sicurezza



⚠**AVVERTENZA** ►**CALDO!** : Non toccare il coperchio della lampada e i fori di ventilazione durante l'utilizzo o dopo l'utilizzo. Pericolo di scottarsi!
►Non guardare direttamente nell'obiettivo o nei fori di ventilazione quanto la lampada è accesa. La luce particolarmente intensa potrebbe provocare danni alla vista.
►Non spostare i pomelli di sollevamento senza sostenere il proiettore, poiché quest'ultimo potrebbe cadere.
⚠**CAUTELA** ►Assicurare la normale ventilazione per evitare il surriscaldamento del proiettore. Non coprire, bloccare o intasare i fori di ventilazione. Nelle vicinanze delle prese d'aria non collocare oggetti che potrebbero venire risucchiati o attaccarsi. Pulire periodicamente il filtro dell'aria.
►Non utilizzare la barra e lo slot di sicurezza per impedire la caduta del proiettore perché questi componenti non sono destinati a questo scopo.

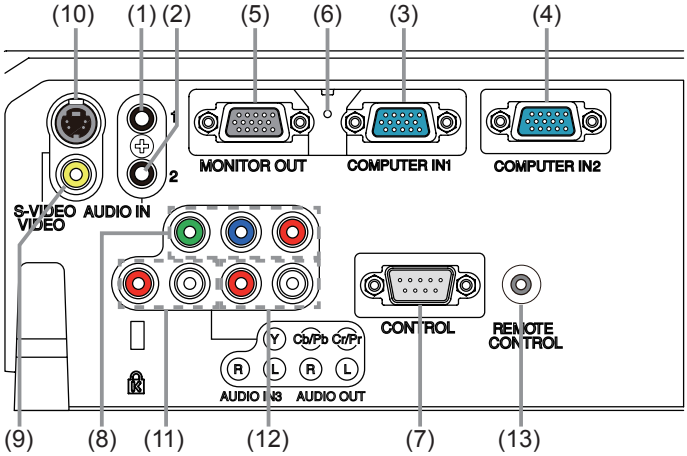
Pannello di controllo

(1) Pulsante **STANDBY/ON**
(2) Pulsante **INPUT**
(3) Pulsante **MENU**
Dispone di quattro cursori.
(4) Indicatore **POWER**
(5) Indicatore **TEMP**
(6) Indicatore **LAMP**
(7) Indicatore **SECURITY**



Pannello posteriore

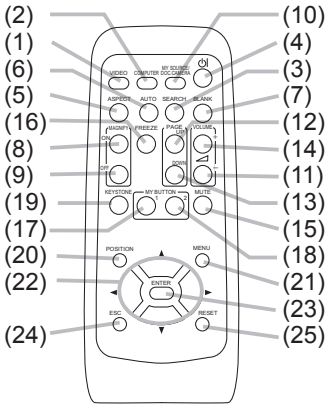
(1) Porta **AUDIO IN1**
(2) Porta **AUDIO IN2**
(3) Porta **COMPUTER IN1**
(4) Porta **COMPUTER IN2**
(5) Porta **MONITOR OUT**
(6) Interruttore di arresto
(7) Porta **CONTROL**
(8) Porte **COMPONENT** (**Y**, **Cb/Pb**, **Cr/Pr**)
(9) Porta **VIDEO**
(10) Porta **S-VIDEO**
(11) Porte **AUDIO IN3** (**R, L**)
(12) Porte **AUDIO OUT** (**R, L**)
(13) Porta **REMOTE CONTROL**
Per il collegamento del telecomando laser e a filo (opzionale).

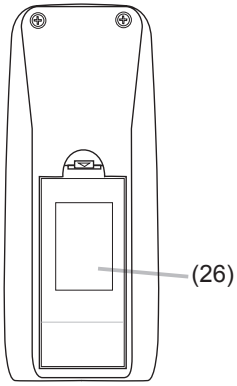


⚠ **CAUTELA** ►Utilizzare la funzione di arresto solo se il proiettore non si spegne tramite la normale procedura poiché il pulsante di arresto non consente al proiettore di raffreddarsi.

Telecomando

(1) Pulsante **VIDEO**
(2) Pulsante **COMPUTER**
(3) Pulsante **SEARCH**
(4) Pulsante **STANDBY/ON**
(5) Pulsante **ASPECT**
(6) Pulsante **AUTO**
(7) Pulsante **BLANK**
(8) Pulsante **MAGNIFY-ON**
(9) Pulsante **MAGNIFY- OFF**
(10) Pulsante **MY SOURCE/DOC.CAMERA**
(11) Pulsante **VOLUME -**
(12) Pulsante **PAGE UP ***
(13) Pulsante **PAGE DOWN ***
(14) Pulsante **VOLUME +**
(15) Pulsante **MUTE**
(16) Pulsante **FREEZE**
(17) Pulsante **MY BUTTON 1**
(18) Pulsante **MY BUTTON 2**
(19) Pulsante **KEYSTONE**
(20) Pulsante **POSITION**
(21) Pulsante **MENU**
(22) Cursori ▲/▼/◄/►
(23) Pulsante **ENTER**
(24) Pulsante **ESC**
(25) Pulsante **RESET**
(26) Coperchio del vano batterie





Retro del telecomando

NOTA • Qualsiasi pulsante contrassegnato con "*" non è supportato su questo proiettore.

Configurazione

Installare il proiettore a seconda dell'ambiente e dalla maniera in cui verrà utilizzato il proiettore.

Posizionamento

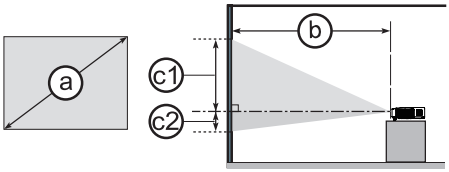
Vedere le immagini e le tabelle riportate di seguito per impostare le dimensioni dello schermo e la distanza di proiezione.

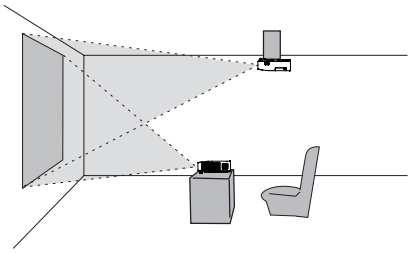
I valori indicati nella tabella sono stati calcolati per una risoluzione a schermo intero: 1024x768

ⓐ Formato dello schermo (diagonale) ⓑ Distanza di proiezione (± 10%)

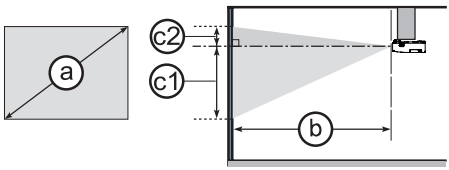
ⓒ1 , c2 Altezza dello schermo (±10%)

Su una superficie orizzontale





Sospeso al soffitto



• Lasciare uno spazio di almeno 30 cm tra i lati del proiettore e altri oggetti, come ad esempio le pareti.

• Nel caso di installazione in condizioni particolari come un attacco a soffitto, potrebbero essere necessari gli accessori di montaggio specificati e l'assistenza. Prima di installare il proiettore, consultare il rivenditore per quanto riguarda l'installazione.

ⓐ Formato schermo (diagonale)		Schermo 4:3								Schermo 16:9							
		ⓑ Distanza proiettore				ⓒ1 Altezza schermo		ⓒ2 Altezza schermo		ⓑ Distanza proiettore				ⓒ1 Altezza schermo		ⓒ2 Altezza schermo	
		min.		max.						min.		max.					
tipo (pollici)	m	m	pollici	m	pollici	cm	pollici	cm	pollici	m	pollici	m	pollici	cm	pollici	cm	pollici
30	0,8	0,9	34	1,0	41	41	16	5	2	1,0	38	1,1	45	39	15	-1	0
40	1,0	1,2	46	1,4	55	55	22	6	2	1,3	51	1,5	60	51	20	-2	-1
50	1,3	1,5	58	1,8	69	69	27	8	3	1,6	64	1,9	76	64	25	-2	-1
60	1,5	1,8	70	2,1	83	82	32	9	4	1,9	77	2,3	91	77	30	-2	-1
70	1,8	2,1	82	2,5	97	96	38	11	4	2,3	89	2,7	106	90	35	-3	-1
80	2,0	2,4	94	2,8	112	110	43	12	5	2,6	102	3,1	122	103	41	-3	-1
90	2,3	2,7	106	3,2	126	123	49	14	5	2,9	115	3,5	137	116	46	-4	-1
100	2,5	3,0	118	3,6	140	137	54	15	6	3,3	128	3,9	153	129	51	-4	-2
120	3,0	3,6	142	4,3	168	165	65	18	7	3,9	154	4,7	183	154	61	-5	-2
150	3,8	4,5	177	5,3	211	206	81	23	9	4,9	193	5,8	229	193	76	-6	-2
200	5,1	6,0	237	7,1	281	274	108	30	12	6,6	258	7,8	306	257	101	-8	-3
250	6,4	7,5	297	8,9	352	343	135	38	15	8,2	323	9,7	383	322	127	-10	-4
300	7,6	9,0	356	10,7	422	411	162	46	18	9,9	388	11,7	460	386	152	-12	-5

Posizionamento (continua)

⚠**AVVERTENZA** ►Posizionare il proiettore su una superficie stabile e orizzontale. Se il proiettore cade o viene urtato potrebbe riportare danni. Un proiettore danneggiato potrebbe incendiarsi e/o causare scosse elettriche.

- Non posizionare il proiettore su una superficie poco stabile, vacillante o sottoposta a vibrazioni come un ripiano inclinato o non fisso.
- Non collocare il proiettore di lato, in posizione frontale o posteriore.
- Consultate il vostro fornitore prima di un'installazione speciale come ad esempio l'installazione al soffitto o in un altro posto.

►Sistemare il proiettore in un luogo fresco e sufficientemente ventilato. Se il proiettore è sottoposto a temperature troppo elevate potrebbe prendere fuoco, oppure potrebbero verificarsi fulminazioni interne e/o malfunzionamenti.

- Non bloccare, intasare o coprire in altro modo i fori di ventlazione.
- Tenere una distanza di almeno 30 cm tra i lati del proiettore e altri oggetti, ad es. le pareti.
- Non collocare il proiettore su oggetti metallici o altri oggetti sensibili al calore.
- Non appoggiare il proiettore su tappeti, cuscini o sul letto.
- Non esporre il proiettore alla luce diretta del sole o non collocarlo in vicinanza di oggetti molti caldi come caloriferi.
- Non collocare nessun oggetto vicino all'obiettivo, le feritoie di ventilazione o sul proiettore.
- Non disporre oggetti che potrebbero venire risucchiati o attaccarsi ai fori di ventilazione sulla base del proiettore. La base del proiettore è dotata di prese d' aria.

►Non esporre il proiettore all'acqua. Se viene esposto all'acqua o se liquidi penetrano all'interno, il proiettore potrebbe incendiarsi, non funzionare correttamente o provocare scosse elettriche.

- Non posizionare il proiettore in bagno o all'esterno.
- Non disporre recipienti contenenti liquidi nelle vicinanze del proiettore.

►Usare solo gli accessori di montaggio specificati dal produttore, e lasciare l' installazione e la rimozione del proiettore con gli accessori di montaggio al personale di assistenza.

- Leggere e conservare il manuale d'uso degli accessori di montaggio utilizzati.

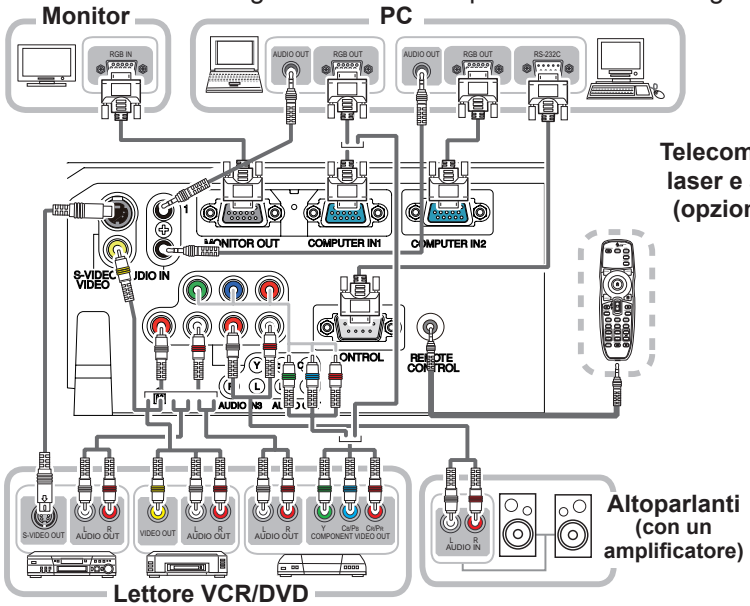
⚠ **CAUTELA** ►Non collocare il proiettore in ambienti polverosi, umidi o fumosi. In queste condizioni il proiettore potrebbe prendere fuoco, causare scosse elettriche o non funzionare correttamente.

- Non sistemare il proiettore in vicinanza di umidificatori, in ambienti fumosi o in cucina.

►Riparare i sensori del proiettore dalla luce diretta.

Collegamento delle periferiche

Consultare il manuale nella sezione dedicata ai dispositivi prima di effettuare il collegamento con il proiettore. Assicurarsi che i dispositivi siano adatti per il collegamento con il prodotto e preparare i cavi necessari per il collegamento stesso. Fare riferimento alle seguenti illustrazioni per effettuare il collegamento.



⚠**AVVERTENZA** ►Non smontare o modificare il proiettore e gli accessori.
►Prestare attenzione a non danneggiare i cavi e a non utilizzare cavi danneggiati.

⚠**CAUTELA** ►Spegnere i dispositivi e scollegarli dalla rete elettrica prima di collegarli al proiettore. Il collegamento di un dispositivo acceso al proiettore può causare rumori oppure malfunzionamenti che potrebbero danneggiare il proiettore e il dispositivo stesso.
►Utilizzare cavi accessori appropriati o appositi. Rivolgersi al rivenditore per cavi non accessori che dovrebbero avere una lunghezza specifica ed essere dotati di anima di ferrite, come previsto dalle norme in vigore. Per cavi dotati di anima solo a un'estremità, collegare l'estremità dotata di anima al proiettore.
►Assicurarsi che i dispositivi siano collegati alle porte corrette. Il collegamento errato di dispositivi potrebbe causare un malfunzionamento o danneggiare il dispositivo e il proiettore.
DICHIARAZIONE ►Utilizzare i cavi con spine dritte, non a forma di L, siccome le porte d'ingresso del proiettore sono incassate.

NOTA • La porta **COMPUTER IN1/2** può supportare anche un segnale component. L'adattatore specifico o il cavo specifico sono necessari per l' ingresso di un componente video al proiettore.
• Per collegare il **telecomando laser e a filo (opzionale)** al proiettore, utilizzare un cavo con mini plug stereo di diametro da 3,5 mm.

Collegamento delle periferiche (continua)

NOTA • Consultare i manuali alla sezione dedicata ai dispositivi prima di collegarli al proiettore e assicurarsi che i dispositivi siano compatibili con il prodotto. Prima di collegare l'apparecchio al PC, controllare il livello del segnale, la sincronizzazione e la risoluzione.

- Per alcuni tipi di segnale potrebbe essere necessario un adattatore per permettere la ricezione da parte del proiettore.
- Alcuni PC sono dotati di modalità la schermo multiplo che potrebbero includere segnali non compatibili con questo proiettore.
- Anche se il proiettore è in grado di elaborare segnali con risoluzione fino a UXGA (1600X1200), il segnale verrà convertito nel pannello di risoluzione del proiettore prima della visualizzazione. Il proiettore garantisce le migliori prestazioni per quanto riguarda la visualizzazione se il segnale in ingresso e il pannello del proiettore sono identici.

• Per il collegamento accertarsi che la forma del connettore del cavo sia adatto alla porta. Per i connettori a vite assicurarsi che le viti siano ben salde.

• Per collegare un portatile al proiettore, attivare l'uscita RGB esterna del PC. (Impostare il PC portatile a display CRT o simultaneamente a display LCD e CRT.) Per ulteriori dettagli, consultare il manuale d'istruzioni del PC portatile.

• Se si modifica la risoluzione d'immagine di un computer per adeguarla al segnale d'ingresso, la regolazione automatica potrebbe richiedere del tempo e non venire completata. In questo caso, potrebbe non essere possibile visualizzare la casella "Sì/No" tramite la quale selezionare la nuova risoluzione per Windows. La risoluzione ritornerà quindi alle impostazioni originali. Potrebbe essere opportuno utilizzare altri display CRT o LCD per modificare la risoluzione.

• In alcuni casi, il proiettore potrebbe non visualizzare un'immagine corretta oppure potrebbe non essere possibile visualizzare immagini. Per esempio, la regolazione automatica potrebbe non essere adeguata per alcuni segnali in ingresso. Il proiettore potrebbe non essere in grado di intepretare un segnale di ingresso composite sync oppure sinc su G e quindi non sarebbe possibile visualizzare un'immagine corretta.

Funzione Plug-and-Play

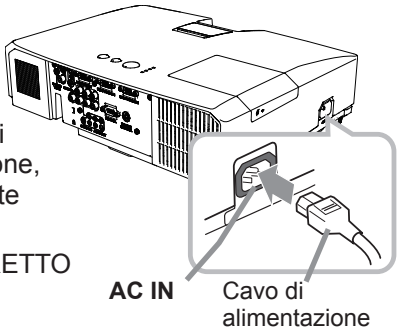
Plug-and-Play è un sistema composto da un PC, dal suo sistema operativo e da una periferica (ad es. dispositivi di visualizzazione). Il proiettore è compatibile con il sistema VESA DDC 2B. La funzione Plug-and-Play può essere utilizzata per collegare il proiettore a un computer che sia compatibile con il sistema VESA DDC (display data channel).

• Utilizzare questa funzione per collegare un cavo computer alla porta **COMPUTER IN1** (compatibile DDC 2B). La funzione Plug-and-Play potrebbe non funzionare correttamente per altri tipi di connessione.

• Utilizzare i driver standard del computer (il proiettore ha un monitor Plug-and-Play).

Collegamento alla rete elettrica

1. Collegare il connettore all'**AC IN** (ingresso AC) del proiettore.
2. Inserire saldamente il connettore nell'apposita presa. Entro un paio di secondi dopo la connessione del cavo di alimentazione, l'indicatore **POWER** si accenderà stabilmente con luce arancione.

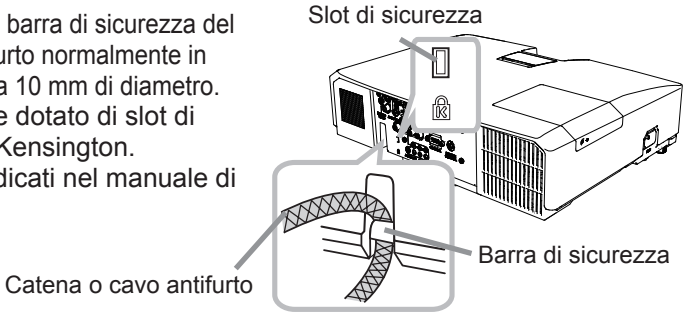


Si prega di ricordare che quando la funzione DIRETTO SÌ è attivata, la connessione dell'alimentazione accende il proiettore.

⚠**AVVERTENZA** ►Usare cautela quando si connette il cavo elettrico; in caso di collegamento errato o difettoso il proiettore potrebbe prendere fuoco e/o causare scosse elettriche .
• Utilizzare il cavo di alimentazione in dotazione al proiettore. Se questo è danneggiato, contattare il rivenditore per ottenere un nuovo cavo.
• Inserire il cavo di alimentazione in una presa con voltaggio corrispondente al cavo. La presa di alimentazione deve essere vicina al proiettore e facilmente accessibile. Per scollegare l'apparecchio estrarre il cavo di alimentazione.
• Non modificare il cavo di alimentazione.

Utilizzo della barra e dello slot di sicurezza

È possibile agganciare alla barra di sicurezza del proiettore una catena antifurto normalmente in commercio o un cavo fino a 10 mm di diametro. Questo prodotto è inoltre dotato di slot di sicurezza per lucchetto Kensington. Ulteriori dettagli sono indicati nel manuale di sicurezza.



⚠**AVVERTENZA** ►Non utilizzare la barra e lo slot di sicurezza per impedire la caduta del proiettore perché questi componenti non sono destinati a questo scopo.
⚠**CAUTELA** ►Non sistemare la catena o il cavo antifurto vicino ai fori di ventilazione. Il proiettore potrebbe surriscaldarsi.

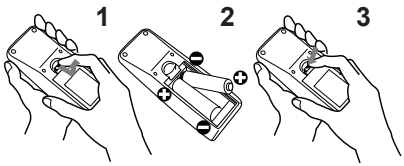
NOTA • La barra di sicurezze e lo slot di sicurezza non sono dispositivi antifurto completi. Si tratta di dispositivi antifurto da usare in combinazione con altri strumenti.

Telecomando

Inserimento delle batterie

Inserire le batterie prima di utilizzare il telecomando. Se il telecomando non sembra di funzionare correttamente, sostituire le batterie. Se non si utilizza il telecomando per un lungo periodo, rimuovere le batterie dal telecomando e riporle in un luogo sicuro.

1. Rimuovere il coperchio del vano batterie afferrando l'apposito gancio.
2. Allineare e inserire due batterie AA **(HITACHI MAXELL, Part No. LR6 or R6P)** rispettando le polarità positiva e negativa, come indicato sul telecomando.
3. Riposizionare il coperchio del vano batterie in direzione della freccia e richiuderlo.

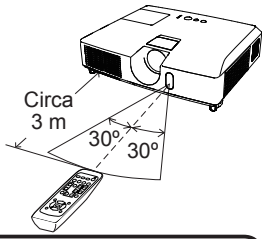


⚠**AVVERTENZA** ►Maneggiare le batterie con cautela e utilizzarle secondo le istruzioni. Se utilizzate in modo improprio, le batterie potrebbero esplodere, rompersi oppure perdere liquido causando incendi e/o inquinando l'ambiente circostante.
• Utilizzare solo le batterie del tipo specificato. Non utilizzare diversi tipi di batterie contemporaneamente. Non mescolare batterie usate con batterie nuove.
• Per l'inserimento delle batterie assicurarsi che la polarità sia corretta.
• Tenere le batterie lontane dalla portata dei bambini e dagli animali domestici.
• Non ricaricare, cortocircuitare, saldare o smontare una batteria.
• Non portare una batteria a contatto con il fuoco o con l'acqua. Conservare le batterie in un luogo fresco e asciutto, al riparo dalla luce.
• Se si osserva una perdita di liquidi dalle batterie è necessario sostituirle dopo aver ripulito la zona interessata. Se il liquido dovesse depositarsi sui vestiti o sulla pelle, risciacquare molto bene con acqua.
• Osservare i regolamenti locali in materia di smaltimento delle batterie.

Segnali del telecomando

Il telecomando opera congiuntamente ai sensori remoti del proiettore. Il proiettore è dotato di un sensore sul lato anteriore. Il sensore, quando è attivato, rileva il segnale entro il seguente range:

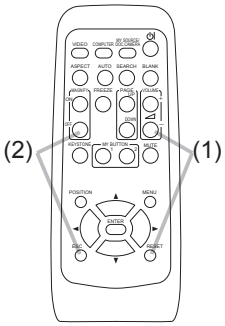
60 gradi (30 gradi a sinistra e a destra del sensore) entro una distanza di 3 metri.



NOTA • Il segnale del telecomando o segnali simili potrebbero venire riflessi sullo schermo. È difficile inviare il segnale direttamente al sensore per riflettere il segnale stesso.
• Il telecomando invia segnali al proiettore mediante raggi infrarossi (Class 1 LED); è necessario trovarsi in un'area libera da ostacoli che potrebbero bloccare il segnale del telecomando verso il proiettore.
• Il telecomando potrebbe non funzionare correttamente in presenza di luce molto intensa (ad es. raggi solari diretti) o di luce proveniente da una fonte molto ravvicinata (come una lampada fluorescente a inverter) che colpisce il sensore del proiettore. Posizionare il proiettore in modo che sia protetto dalla luce diretta.

Modifica della frequenza del segnale del telecomando

Per il telecomando sono disponibili due modalità di frequenza: modo 1:NORMALE e modo 2:ELEVATA. Se il telecomando non sembra funzionare correttamente, modificare la frequenza del segnale.
Per impostare il Modo, tenere premuti contemporaneamente i due pulsanti qui sotto indicati per 3 secondi.

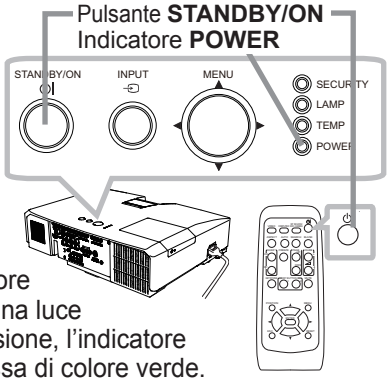


(1) Imposta al Modo 1:NORMALE... pulsanti **VOLUME-** e **RESET**
(2) Imposta al Modo 2:ELEVATA... pulsanti **MAGNIFY OFF** ed **ESC**

Per utilizzare il comando “FREQ. TELECOM.” alla voce SERVIZIO del menu OPZ. impostare la stessa modalità del telecomando.

Accensione/spegnimento

Accensione



1. Accertarsi che il cavo di alimentazione sia ben inserito nel proiettore e nella presa.
2. Assicurarsi che l'indicatore **POWER** abbia una luce arancione fissa. Quindi rimuovere il coperchio dell'obiettivo.
3. Premere il pulsante **STANDBY/ON** sul proiettore o sul telecomando.
   La lampada del proiettore si accende e l'indicatore **POWER** comincerà a lampeggiare mostrando una luce verde. Una volta terminato il processo di accensione, l'indicatore smetterà di lampeggiare e mostrerà una luce fissa di colore verde.

Per visualizzare l'immagine, selezionare un segnale di ingresso secondo quando indicato nella sezione "Selezione di un segnale d'ingresso".

Spegnimento

1. Premere il pulsante **STANDBY/ON** sul proiettore o sul telecomando. Sullo schermo apparirà il messaggio "Spegnere?" per circa 5 secondi.
2. Premere ancora il pulsante **STANDBY/ON** mentre appare il messaggio. La lampada del proiettore si spegnerà e l'indicatore **POWER** comincerà a lampeggiare mostrando una luce arancione. L'indicatore **POWER** smetterà di lampeggiare e mostrerà una luce fissa arancione quando il raffreddamento della lampada è completo.
3. Fissare il coperchio dell'obiettivo dopo che l'indicatore **POWER** cambia stabilmente in luce arancione.

Dopo aver spento il proiettore attendere almeno 10 minuti prima di accenderlo nuovamente. Riaccendere nuovamente il proiettore subito dopo averlo spento potrebbe comprometterne la durata e deteriorare alcuni componenti.

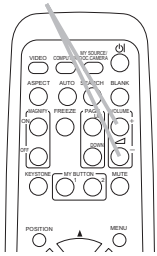
⚠**AVVERTENZA** ►Quando il proiettore è acceso emette una luce intensa. Non fissare direttamente l'obiettivo o non guardare nell'interno del proiettore attraverso le aperture.
►Non toccare il coperchio della lampada e i fori di ventilazione durante l'utilizzo o subito dopo l'utilizzo. Pericolo di scottarsi!

NOTA • Premere i pulsanti di accensione e spegnimento nel corretto ordine. Accendere il proiettore prima dei dispositivi collegati.
• Questo proiettore è dotato della funzione che rende possibile l'accensione/spegnimento automatico. Si psrega di riferirsi alle voci DIRETTO SÌ e AUTO OFF nel menu OPZ.
• Utilizzare l'interruttore di arresto solo se non è possibile spegnere il proiettore mediante il procedimento normale.

Operazioni

Regolazione del volume

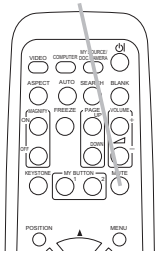
Pulsanti **VOLUME+/-**



1. Servirsi dei pulsanti **VOLUME+/-** per regolare il volume. Una finestra di dialogo apparirà sullo schermo per la regolazione del volume. Se non si esegue alcuna operazione la finestra di dialogo scomparirà automaticamente dopo qualche secondo.
   - Se 🔇 non è selezionato per la porta di ricezione dell'immagine attuale, la regolazione del volume viene disattivata. Fare riferimento alla voce SORGENTE AUDIO del menu AUDIO.
   - Quando il proiettore è in modalità di attesa, è possibile regolare il volume se 🔇 non è selezionato per ATTESA DI USCITA AUDIO e NORMALE viene selezionato in MOD. ATTESA nel menu IMPOSTA.

Funzione mute

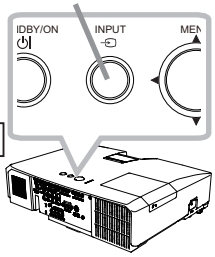
Pulsante **MUTE**



1. Premere il pulsante **MUTE** sul telecomando. Sullo schermo comparirà una finestra di dialogo che indica l' esclusione del suono.
   Per riattivare il suono premere **MUTE**, **VOLUME+** oppure **VOLUME-**. Se non si esegue alcuna operazione la finestra di dialogo scomparirà automaticamente dopo qualche secondo.
   - Se è selezionato 🔇 per la porta di ricezione dell'immagine attuale, il suono viene sempre escluso. Fare riferimento alla voce SORGENTE AUDIO del menu AUDIO.
   - C.C. (Closed Caption) viene attivato automaticamente quando il suono viene mutato e un segnale in ingresso che contiene la funzione C.C. viene ricevuto. Questa funzione è disponibile solamente quando il segnale è NTSC per **VIDEO** o **S-VIDEO**, o 480i@60 per **COMPONENT**, **COMPUTER IN1** o **COMPUTER IN2**, e quando AUTO viene selezionato per VISUALIZZA nel menu C.C. sotto il menu SCHERMO.

Selezione di un segnale d'ingresso

Pulsante **INPUT**



1. Premere il pulsante **INPUT** sul proiettore. Ogni volta che si preme il pulsante il proiettore sposta la porta d'ingresso rispetto alla porta attuale come qui sotto indicato.

   → COMPUTER IN 1 → COMPUTER IN 2 ↵
   VIDEO ← S-VIDEO ← COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr) ↵

   - Se è selezionata l'opzione ACCEN.RE per la voce AUTO SEARCH del menu OPZ., il proiettore continuerà a verificare le porte nell'ordine sopra indicato finché si rileva un segnale di ingresso.

(continua alla pagina seguente)

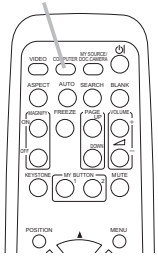
Selezione di un segnale d'ingresso (continua)

1. Premere il pulsante **COMPUTER** sul telecomando. Ogni volta che si preme il pulsante il proiettore sposta la porta d'ingresso rispetto alla porta attuale come qui sotto indicato.

   → COMPUTER IN 1 → COMPUTER IN 2 ┐

   ● Se si seleziona ACCEN.RE alla voce AUTO SEARCH del menu OPZ., il proiettore esegue il controllo continuo delle porte nella sequenza sopra indicata finché non rileva un segnale d'ingresso. Se si preme il pulsante **COMPUTER** mentre è selezionata la porta **VIDEO**, **S-VIDEO** oppure **COMPONENT**, il proiettore inizia le operazioni di controllo dalla porta **COMPUTER IN1**.

Pulsante **COMPUTER**

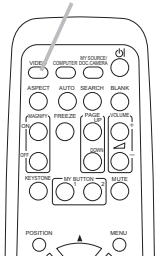


1. Premere il pulsante **VIDEO** sul telecomando. Ogni volta che si preme il pulsante il proiettore sposta la porta d'ingresso rispetto alla porta attuale come qui sotto indicato.

   COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr) → S-VIDEO → VIDEO

   ● Se si seleziona ACCEN.RE alla voce AUTO SEARCH del menu OPZ., il proiettore esegue il controllo continuo delle porte nella sequenza sopra indicata finché non rileva un segnale d'ingresso. Se si preme il pulsante **VIDEO** mentre è selezionata la porta **COMPUTER IN1** oppure **COMPUTER IN2** il proiettore inizia le operazioni di controllo dalla porta **COMPONENT**.

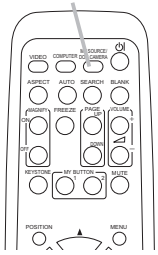
Pulsante **VIDEO**



1. Premere il pulsante **MY SOURCE / DOC. CAMERA** sul telecomando. Il segnale d'ingresso sarà cambiato nel segnale che impostate come SORGENTE.

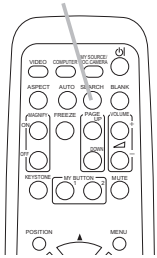
   ● Questa funzione può essere usata anche per la fotocamera documento. Selezionare la porta d'ingresso che è connessa alla fotocamera documento.

Pulsante **MY SOURCE / DOC. CAMERA**



Ricerca di un segnale d'ingresso

Pulsante **SEARCH**



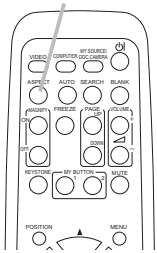
1. Premere il pulsante **SEARCH** sul telecomando.
   Il proiettore verifica le porte d'ingresso nella sequenza sotto indicata per trovare un segnale d'ingresso.
   La ricerca si conclude quando il proiettore rileva un segnale in ingresso. A questo punto si visualizza un'immagine. Se non si rileva alcun segnale, il proiettore ritornerà allo stato selezionato prima dell'operazione.

   → COMPUTER IN 1 → COMPUTER IN 2 →
   VIDEO ← S-VIDEO ← COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr) ←

- Se è selezionata l'opzione ACCEN.RE per la voce AUTO SEARCH del menu OPZ., il proiettore continuerà a verificare le porte nell'ordine sopra indicato finché si rileva un segnale di ingresso.

Selezione del rapporto larghezza/altezza

Pulsante **ASPECT**



1. Premere il pulsante **ASPECT** sul telecomando.
   Ogni volta che si preme il pulsante il proiettore modifica le impostazioni per il rapporto larghezza/altezza.

   ❍ **Per un segnale del computer**
   NORMALE → 4:3 → 16:9 → PICCOLO →

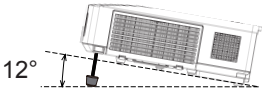
   ❍ **Per un segnale video, s-video oppure component video**
   4:3 → 16:9 → 14:9 →

   ❍ **In assenza di segnale**
   4:3 (fisso)

- Il pulsante **ASPECT** non può operare correttamente in mancanza del segnale adeguato.
- Il modo NORMALE mantiene le impostazioni larghezza/altezza originali.

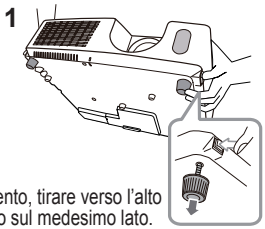
Regolazione dell'altezza del proiettore

Se la superficie del proiettore è leggermente inclinata verso destra oppure verso sinistra, è possibile utilizzare i piedini per sistemare il proiettore orizzontalmente.
Mediante i piedini è possibile orientare il proiettore in modo tale da ottenere un angolo di proiezione corretto. La parte anteriore del proiettore si alza infatti fino a 12 gradi.

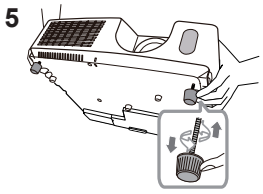


Il proiettore ha 2 piedini e 2 pomelli di sollevamento. Il piedino di sollevamento si regola tirando verso l'alto il pomello che si trova sullo stesso lato.

1. Tenere fermo il proiettore e tirare verso l'alto il pomello per liberare il piedino di sollevamento.
2. Posizionare il lato anteriore del proiettore all'altezza desiderata.
3. Rilasciare i pomelli per bloccare il piedino di sollevamento.
4. Accertarsi che i piedini siano bloccati, poi appoggiare delicatamente il proiettore.
5. In caso di necessità è possibile ruotare i piedini per regolare in modo più preciso la posizione. Tenere fermo il proiettore mentre si ruotano i piedini.



Per liberare un piede di sollevamento, tirare verso l'alto il pomello di sollevamento situato sul medesimo lato.

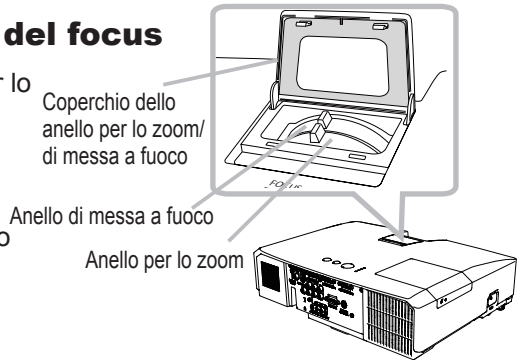


Per regolare la posizione, ruotare il piede di sollevamento.

⚠ **CAUTELA** ►Non spostare i pomelli di sollevamento senza sostenere il proiettore, poiché quest'ultimo potrebbe cadere.
►Non inclinare il proiettore oltre gli 12 gradi consentiti dalle operazioni di regolazione tramite i piedini. Un'inclinazione del proiettore oltre il limite consentito potrebbe causare il malfunzionamento o limitare la durata dei componenti o del proiettore stesso.

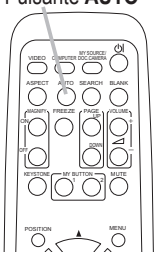
Regolazione dello zoom e del focus

1. Aprire il coperchio dello anello per lo zoom/di messa a fuoco.
2. Utilizzare l'anello per lo zoom per regolare la dimensione dello schermo.
3. Utilizzare l'anello di messa a fuoco per mettere a fuoco l'immagine.



Utilizzo della funzione di regolazione automatica

1. Premere il pulsante **AUTO** sul telecomando.
Premendo il pulsante si eseguono le seguenti operazioni.



❍ **Per un segnale del computer**
La posizione verticale, la posizione orizzontale e la fase orizzontale saranno regolate automaticamente.
Accertarsi che la finestra di proiezione sia regolata sulla dimensione massima prima di utilizzare questa funzione. Se si utilizza un'immagine scura la regolazione potrebbe non risultare corretta. Per la regolazione utilizzare un'immagine chiara.

❍ **Per un segnale video e un segnale s-video**
Il proiettore selezionerà in automatico il formato video migliore per il corrispondente segnale d'ingresso. La funzione è disponibile solo quando è selezionata l'opzione AUTO per la voce FORMATO VIDEO del menu IMMET. La posizione verticale e orizzontale saranno impostate automaticamente ai valori di default.

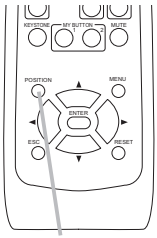
❍ **Per un segnale video component**
La posizione verticale, la posizione orizzontale e la fase orizzontale saranno impostate automaticamente ai valori di default.

- L'operazione di regolazione automatica richiede circa 10 secondi. Per alcuni segnali in ingresso non sarà possibile utilizzare la funzione di regolazione automatica.
- Nel caso della regolazione automatica di un segnale video potrà comparire una linea esterna, al di fuori dei contorni dell'immagine.
- Quando viene eseguita questa funzione per un segnale del computer, potrebbe comparire una cornice nera ai bordi dello schermo, a seconda del modello di PC.
- Le impostazioni regolate da questa funzione potrebbero variare se è impostata l'opzione FINE oppure SPEGNERE per la voce AUTO REGOL. in SERVIZIO al menu OPZ.

Regolazione della posizione

1. Premere il pulsante **POSITION** sul telecomando se non è indicato un menu.
Sullo schermo apparirà l'indicazione "POSIZIONE".

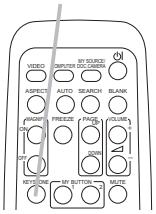
2. Servirsi dei cursori ▲/▼/◄/► per regolare la posizione dell'immagine.
Per annullare l'operazione, premere il pulsante **RESET** sul telecomando mentre l'operazione è in corso.
Per completare l'operazione premere nuovamente il pulsante **POSITION**. Se non si esegue alcuna operazione la finestra di dialogo scomparirà automaticamente dopo qualche secondo.



- Quando si esegue questa funzione per un segnale video, s-video oppure component video, potrebbe apparire una linea esterna al di fuori dei contorni dell'immagine.
- Quando questa funzione viene eseguita su un segnale video, segnale s-video o segnale video component, la gamma di regolazione dipende dall'impostazione OVERSCAN nel menu IMMAGINE. Non è possibile eseguire la regolazione quando OVERSCAN è impostato a 10.
- Se si preme il pulsante **POSITION** quando si visualizza un menu sullo schermo, l' immagine visualizzata rimane nella stessa posizione, ma il menu si sposta.

Correzione dell'effetto keystone

Pulsante **KEYSTONE**



1. Premere il pulsante **KEYSTONE** sul telecomando. Una finestra di dialogo apparirà sullo schermo per la correzione delle distorsioni.
2. Servirsi dei cursori ▲/▼ per selezionare l'operazione AUTO oppure MANUALE e premere il pulsante ► (o **ENTER**) per l'esecuzione.

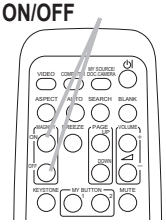
   (1) AUTO esegue la correzione automatica verticale dell'effetto keystone.
   (2) MANUALE visualizza una finestra di dialogo per la correzione dell'effetto keystone.
   Utilizzare i pulsanti ◄/► per effettuare la regolazione.

   Per chiudere il dialogo e completare l'operazione, premere ancora il pulsante **KEYSTONE**. Se non si esegue alcuna operazione la finestra di dialogo scomparirà automaticamente dopo qualche secondo.

- L'intervallo di regolazione variare a seconda dei segnali in ingresso. Per alcuni segnali di ingresso, questa funzione potrebbe non operare correttamente.
- Potrebbe non essere possibile utilizzare la correzione automatica verticale dell'effetto keystone, se è stato selezionato INVERS.V oppure INVERS.H&V alla voce SPECCHIO del menu IMPOSTA, qualora lo schermo sia inclinato o orientato verso il basso.
- Quando lo zoom è regolato su TELE (messa a fuoco teleobiettivo), questa funzione potrebbe risultare eccessiva. È opportuno utilizzare questa funzione, tutte le volte che esiste la possibilità, quando lo zoom è impostato completamente su PAN. (messa a fuoco grandangolo).
- Quando il proiettore è impostato a livello (circa ±3°), questa funzione potrebbe non essere disponibile.
- Quando il proiettore è inclinato a circa ±30 o ha un'inclinazione maggiore, potrebbe non essere possibile utilizzare correttamente la funzione.
- Questa funzione potrebbe non essere disponibile quando è attivato il Rilev. Spostamento.

Utilizzo della funzione di ingrandimento

Pulsanti **MAGNIFY ON/OFF**



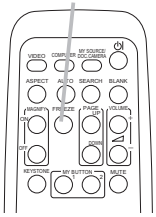
1. Premere il pulsante **ON** per la funzione **MAGNIFY** sul telecomando. L'indicazione "INGRANDISCA" apparirà sullo schermo e il proiettore passerà alla modalità INGRANDISCA. Se dopo aver acceso il proiettore si preme **ON** per l'opzione **MAGNIFY**, si attiva il doppio zoom dell'immagine. L'indicazione sparirà dopo alcuni secondi, se non si esegue alcuna operazione.
2. Servirsi dei cursori ▲/▼ per regolare il livello di zoom. Per spostare l'area di zoom, premere il pulsante **POSITION** della modalità INGRANDISCA, poi servirsi dei cursori ▲/▼/◄/►. Per definire l'area di zoom, premere ancora il pulsante **POSITION**.
   Per uscire dalla modalità INGRANDISCA e ripristinare le dimensioni normali dello schermo, premere il pulsante **OFF** all'opzione **MAGNIFY** sul telecomando.

- Il proiettore esce automaticamente dalla modalità INGRANDISCA se il segnale d' ingresso o le condizioni di visualizzazione sono mutati.
- In modalità INGRANDISCA, possono variare le condizioni di distorsione keystone; queste saranno ripristinate quando il proiettore esce dalla modalità INGRANDISCA.

NOTA • È possibile regolare in modo preciso il livello di zoom. Decidere in base allo schermo il livello di zoom adeguato.

Blocco temporaneo dello schermo

Pulsante **FREEZE**

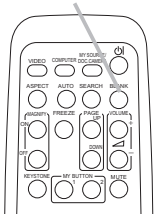


1. Premere il pulsante **FREEZE** sul telecomando.
   Sullo schermo appare l'indicazione "FISSA" (tale indicazione non comparirà se è selezionata l'opzione SPEGNERE alla voce MESSAGGIO del menu SCHERMO), e il proiettore passerà alla modalità FISSA con il fermo immagine.
   Per uscire dalla modalità FISSA e ripristinare la visualizzazione normale, premere nuovamente il pulsante **FREEZE**.

- Il proiettore esce automaticamente dalla modalità FISSA quando alcuni tasti di controllo sono premuti.
- Se il proiettore riproduce un'immagine fissa a lungo, il pannello LCD potrebbe deteriorarsi. Non lasciare il proiettore in modalità FISSA per lungo tempo.
- Le immagini potrebbero apparire di qualità inferiore quando viene attivata questa funzione, ma non si tratta di un malfunzionamento.

Cancellazione temporanea dello schermo

Pulsante **BLANK**



1. Premere il pulsante **BLANK** sul telecomando.
   Le immagini verranno cancellate e comparirà uno schermo vuoto (BLANK). Consultare la voce SP.VUOTO del menu SCHERMO.
   Per uscire dalla modalità schermo vuoto e ritornare alla visualizzazione delle immagini, premere nuovamente il pulsante **BLANK**.

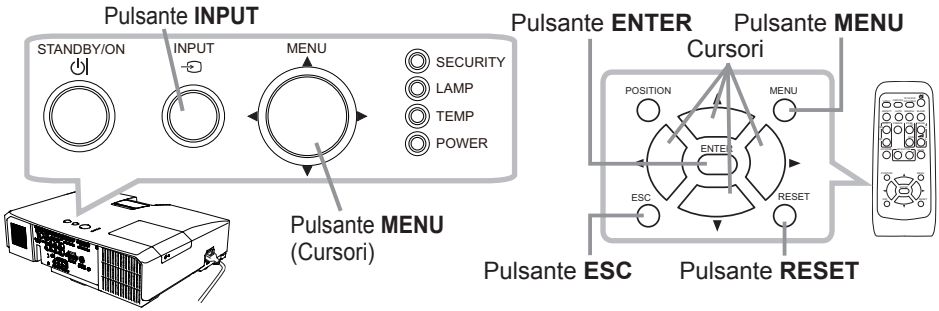
- Il proiettore esce automaticamente dalla modalità SP.VUOTO quando alcuni tasti di controllo sono premuti.

⚠**CAUTELA** ►Se si desidera avere uno schermo bianco mentre la lampada del proiettore è accesa, utilizzare uno dei metodi di seguito.
• Utilizzare il coperchio dell'obiettivo in dotazione.
• Utilizzare la funzione SP.VUOTO di sopra.
Qualsiasi altra azione potrebbe causare danni al proiettore.

NOTA • La funzione schermo vuoto comporta l'esclusione del suono. Se necessario, impostare la regolazione del volume o la funzione mute. Per visualizzare lo SP.VUOTO e disattivare il suono allo stesso tempo, usare la funzione AV MUTE.

Utilizzo della funzione menu

Questo proiettore dispone dei seguenti menu:
FOTO, IMMAGINE, IMMET, IMPOSTA, AUDIO, SCHERMO, OPZ., SICUREZZA e MENU FACILE.
Il MENU FACILE comprende funzioni spesso utilizzate, mentre gli altri menu sono specifici, a seconda delle esigenze, e sono compresi nel MENÚ AVANZATO.
Tutti i menu si utilizzano nello stesso modo. Il pulsante **MENU** del proiettore si può utilizzare come cursore mentre si visualizza un menu qualsiasi. Le operazioni principali per l'utilizzo di questi menu sono le seguenti.



1. Per avviare il MENU, premere il pulsante **MENU**. Comparirà il MENU utilizzato per ultimo (FACILE o AVANZATO). Il MENU FACILE ha la priorità di comparire subito dopo l'accensione.

2. **Nel MENU FACILE**

(1) Servirsi dei cursori ▲/▼ per selezionare un' opzione. Per passare al MENÚ AVANZATO, selezionare MENÚ AVANZATO.
(2) Servirsi dei cursori ◄/► per attivare l'opzione.

Nel MENÚ AVANZATO

(1) Servirsi dei cursori ▲/▼ per selezionare un menu. Per passare al MENU FACILE, selezionare la voce MENU FACILE.
Le voci nel menu compaiono sul lato destro.
(2) Premere il pulsante ► di cursore (o **ENTER**) per spostare il cursore sul lato destro. Quindi servirsi dei cursori ▲ /▼ per selezionare una voce da azionare e premere il pulsante ► di cursore (o **ENTER**) per avanzare. Comparirà il menu di funzionamento o la finestra di dialogo della voce selezionata.
(3) Servirsi dei cursori ▲/▼ per eseguire le operazioni corrispondenti.

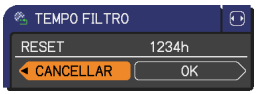
(continua alla pagina seguente)

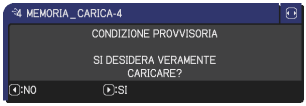
Utilizzo della funzione menu (continua)

3. Per chiudere il MENU, premere nuovamente il pulsante **MENU**. Oppure selezionare USCITA e premere il pulsante ◄ di cursore (o **ENTER**). Se non si esegue alcuna operazione la finestra di dialogo scomparirà automaticamente dopo 30 secondi.

- Per navigare tra le opzioni del menu, premere il pulsante **POSITION** e poi utilizzare i cursori.
- Non è possibile eseguire determinate funzioni quando è selezionata una determinata porta d'ingresso oppure quando si visualizza un certo segnale di ingresso.
- Per annullare l'operazione, premere il pulsante **RESET** sul telecomando mentre l'operazione è in corso. Per alcune voci (ad es. LINGUA, VOLUME) non è possibile eseguire il reset.
- Nel MENÚ AVANZATO, per ritornare alla visualizzazione precedente, premere il pulsante ◄ (o **ESC**) sul telecomando.

Indicazioni sul menu OSD (On Screen Display)





I significati delle parole generiche sul menu OSD sono i seguenti.

Indicazione	Significato
USCITA	La selezione di questa parola termina il menu OSD. Lo stesso accade quando si preme il pulsante **MENU** sul telecomando.
INVIO	La selezione di questa parola riporta il menu al menu precedente.
CANCELLAR o NO	La selezione di questa parola annulla l'operazione nel menu presente e riporta al menu precedente.
OK o SI	La selezione di questa parola esegue la funzione predisposta o sposta il menu al menu successivo.

MENU FACILE

Dal MENU FACILE è possibile selezionare le voci elencate nella tabella qui sotto riportata.
Selezionare una voce del menu mediante i cursori ▲/▼.
Eseguire l'operazione indicata nella tabella seguente.

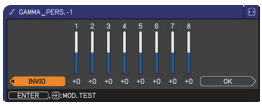
<table>
<tr><th>Voce</th><th>Descrizione</th></tr>
<tr><td>LARG./ALT.</td><td>Utilizzare i pulsanti ◄/► per modificare il rapporto tra la larghezza e l'altezza.
Fare riferimento alla voce LARG./ALT. del Menu IMMAGINE.</td></tr>
<tr><td>AUTOKEYSTONE (ESEGUI)</td><td>Servirsi del pulsante ► (o ENTER) per eseguire la funzione autokeystone.
Fare riferimento alla voce AUTOKEYSTONE (ESEGUI) del Menu IMPOSTA.</td></tr>
<tr><td>KEYSTONE</td><td>Utilizzare i pulsanti ◄/► per modificare la distorsione verticale keystone.
Fare riferimento alla voce KEYSTONE del Menu IMPOSTA.</td></tr>
<tr><td>MODO IMMAG.</td><td>Servirsi dei pulsanti ◄/► per modificare il modo immagini.
I diversi modi immagini sono combinazioni tra le impostazioni GAMMA e TEMP. COL. Selezionare un modo adeguato a seconda del tipo di immagine proiettato.
NORMALE ⇔ CINEMA ⇔ DINAMICA ⇔ SCH.(NERO)
MODALITÀ LUCE DIURNA ⇔ SCHER.BIANCO ⇔ SCH.(VERDE)
<table>
<tr><th></th><th>GAMMA</th><th>TEMP. COL.</th></tr>
<tr><td>NORMALE</td><td>1 DEFAULT</td><td>2 MEDIA</td></tr>
<tr><td>CINEMA</td><td>2 DEFAULT</td><td>3 BASSA</td></tr>
<tr><td>DINAMICA</td><td>3 DEFAULT</td><td>1 ELEVATA</td></tr>
<tr><td>SCH.(NERO)</td><td>4 DEFAULT</td><td>4 ALTA LUMIN-1</td></tr>
<tr><td>SCH.(VERDE)</td><td>4 DEFAULT</td><td>5 ALTA LUMIN-2</td></tr>
<tr><td>SCHER.BIANCO</td><td>5 DEFAULT</td><td>2 MEDIA</td></tr>
<tr><td>MODALITÀ LUCE DIURNA</td><td>6 DEFAULT</td><td>6 ALTA LUMIN-3</td></tr>
</table>
• Quando la combinazione tra GAMMA e TEMP. COL. è diversa dai modi preimpostati qui sopra elencati, sul display si visualizza "PERS." per il MODO IMMAG. Fare riferimento alle voci GAMMA e TEMP. COL. del Menu FOTO.
• Potrebbero comparire delle righe o altro rumore sullo schermo quando viene attivata questa funzione, ma non si tratta di un malfunzionamento.</td></tr>
</table>

(continua alla pagina seguente)

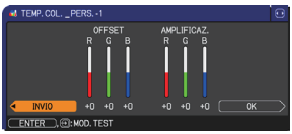
Voce	Descrizione
MODALITÀ ECO	L'utilizzo dei pulsanti ◄/► **disattiva/attiva la modalità eco.** **Fare riferimento alla voce MODALITÀ ECO del Menu IMPOSTA**.
SPECCHIO	Utilizzare i pulsanti ◄/► **per modificare la modalità specchio.** **Fare riferimento alla voce SPECCHIO del Menu IMPOSTA**.
RESET	Questa funzione annulla tutte le impostazioni del MENU FACILE, tranne TEMPO FILTRO e LINGUA. Si visualizza un dialogo di conferma. Selezionare l'opzione OK e mediante il pulsante ► si esegue la reimpostazione.
TEMPO FILTRO	Il menu visualizza il tempo di utilizzo del filtro dell'aria. Questa voce del menu consente di reimpostare il tempo filtro per il conteggio del tempo di utilizzo del filtro dell'aria. Si visualizza un dialogo di conferma. Selezionare l'opzione OK e mediante il pulsante ► **si esegue la reimpostazione.** **Fare riferimento alla voce TEMPO FILTRO del Menu OPZ.**
LINGUA	Servirsi dei pulsanti ◄/► **per modificare la lingua di visualizzazione.** **Fare riferimento alla voce LINGUA del Menu SCHERMO**.
MENÙ AVANZATO	Premere il pulsante ► **(o ENTER**) per utilizzare il menu MENÙ AVANZATO.
USCITA	Premere il pulsante ◄ **(o ENTER**) per terminare il menu OSD.

Menu FOTO

Il Menu FOTO consente di selezionare le voci elencate nella tabella qui sotto riportata.
Selezionare una voce del menu utilizzando i cursori ▲/▼ e premere il pulsante ► di cursore (o **ENTER**) per eseguire la corrispondente operazione. Eseguire quindi l' operazione indicata nella tabella seguente.

Voce	Descrizione
LUMIN.	Servirsi dei pulsanti ◄/► per regolare la luminosità. Scuro ⇔ Chiaro
CONTRASTO	Servirsi dei pulsanti ◄/► per regolare il contrasto. Debole ⇔ Forte
GAMMA	Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per selezionare un modo gamma. 1 DEFAULT ⇔ 1 PERS. ⇔ 2 DEFAULT ⇔ 2 PERS. ⇔ 3 DEFAULT ⇕ ⇕ 6 PERS. 3 PERS. ⇕ ⇕ 6 DEFAULT ⇔ 5 PERS. ⇔ 5 DEFAULT ⇔ 4 PERS. ⇔ 4 DEFAULT **Regolazione delle impostazioni PERS.** Selezionare un modo che include la funzione PERS., poi premere il pulsante ► (o **ENTER**). Si visualizza un dialogo che aiuta l'utente a regolare il modo. Questa funzione è utile quando si vuole modificare la luminosità di tonalità particolari. Selezionare un'opzione mediante i pulsanti ◄/► e regolare le impostazioni tramite i pulsanti ▲/▼.  Premendo il pulsante **ENTER** (o **INPUT**) si visualizza un modello test che consente di verificare gli effetti della regolazione. Ogni volta che si preme il pulsante **ENTER** (o **INPUT**), il modello varia come qui di seguito indicato. Senza modello ⇨ Scala grigio 9 fasi ⇦ Rampa ⇦ Scala grigio 15 fasi Le otto bande di equalizzazione corrispondono a otto tonalità del modello (scala grigio 9 fasi), tranne la più scura all'estrema sinistra. Se si desidera regolare la seconda tonalità da sinistra sul modello test, utilizzare la banda di regolazione "1". È possibile controllare la tonalità più scura all'estrema sinistra del modello test con qualsiasi banda di regolazione dell'equalizzazione. • Potrebbero comparire delle righe o altro rumore sullo schermo quando viene attivata questa funzione, ma non si tratta di un malfunzionamento.

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
TEMP. COL.	Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per modificare la temperatura del colore. 1 ELEVATA ⇔ 1 PERS. ⇔ 2 MEDIA ⇔ 2 PERS. ⇕ ⇕ 6 PERS. 3 BASSA ⇕ ⇕ 6 ALTA LUMIN-3 3 PERS. ⇕ ⇕ 5 PERS. ⇔ 5 ALTA LUMIN-2 ⇔ 4 PERS. ⇔ 4 ALTA LUMIN-1 **Regolazione delle impostazioni PERS.** Selezionare un modo che include la funzione PERS., quindi premere il pulsante ► (o **ENTER**) si visualizza un dialogo che consente all'utente di regolare le impostazioni OFFSET e AMPLIFICAZ. del modo selezionato.  L'opzione OFFSET modifica l'intensità del colore per tutte le tonalità del modello test. L'opzione AMPLIFICAZ. modifica l'intensità delle tonalità più chiare del modello test. Selezionare una voce tramite i pulsanti ◄/► e regolare le impostazioni con i pulsanti ▲/▼. Premendo il pulsante **ENTER** (o **INPUT**) è possibile visualizzare un modello test che consente di controllare l'effetto della regolazione. Ogni volta che si preme il pulsante **ENTER** (o **INPUT**), il modello varia come qui di seguito indicato. Senza modello ⇨ Scala grigio 9 fasi ⇩ ⇦ Rampa ⇦ Scala grigio 15 fasi • Potrebbero comparire delle righe o altro rumore sullo schermo quando viene attivata questa funzione, ma non si tratta di un malfunzionamento.
COLORE	Tramite i pulsanti ◄/► **si regola l'intensità del colore.** Debole ⇔ Forte • È possibile selezionare questa opzione solo per un segnale video, s-video, component video.
CHIARI	Servirsi dei pulsanti ◄/► **per regolare i toni chiari.** Rossastro ⇔ Verdastro • È possibile selezionare questa opzione solo per un segnale video, s-video, component video.
NITIDEZZA	Servirsi dei pulsanti ◄/► **per regolare la nitidezza dell'immagine.** Debole ⇔ Forte • Durante la regolazione si potrebbero avvertire per breve tempo dei rumori e/o si potrebbe notare uno sfarfallio sullo schermo. Non si tratta di un malfunzionamento dell'apparecchio.

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
IRIS ATTIVO	Mediante i cursori ▲/▼ si modifica la modalità di controllo della funzione iris attivo. PRESENTAZ. ⇔ TEATRO ⇔ SPEGNERE PRESENTAZ.: La funzione iris attivo regola la luminosità, sia per le scene scure sia per le scene chiare, offrendo il miglior effetto presentazione. TEATRO: La funzione iris attivo regola la luminosità, sia per le scene scure sia per le scene chiare, offrendo il miglior effetto teatrale. SPEGNERE: La funzione iris attivo è sempre aperta. • Si potrebbe notare un leggero sfarfallio dell'immagine per la modalità PRESENTAZ. e TEATRO. Se questo dovesse accadere selezionare SPEGNERE.
MEMORIA	Il proiettore è dotato di 4 memorie per la regolazione dei dati (riguardanti le voci del Menu FOTO). Selezionare una funzione tramite i pulsanti ▲/▼ e premere il pulsante ► **(o ENTER**) per eseguire le varie funzioni. SALVA-1 ⇔SALVA-2 ⇔ SALVA-3 ⇔ SALVA-4 CARICA-4 ⇔ CARICA-3 ⇔ CARICA-2 ⇔ CARICA-1 SALVA-1, SALVA-2, SALVA-3, SALVA-4 La funzione SALVA memorizza le impostazioni correnti nella memoria collegata al numero incluso nel nome della funzione. • I dati attuali memorizzati andranno perduti nel momento in cui si salvano nuovi dati in memoria. CARICA-1, CARICA-2, CARICA-3, CARICA-4 La funzione CARICA inserisce i dati derivanti dalla memoria collegata al numero incluso nel nome della funzione e regola l' immagine automaticamente a seconda dei dati. • Le funzioni CARICA collegate a una memoria vuota vengono tralasciate. • Nel momento in cui si caricano i dati, andranno perse le impostazioni attuali. Se si desidera conservare le impostazioni attuali, è necessario salvare prima di eseguire la funzione CARICA. • Durante il caricamento dei dati lo schermo potrebbe tremolare e si potrebbe riscontrare qualche rumore. Non si tratta, in ogni caso, di un malfunzionamento del proiettore • Esiste la possibilità di eseguire le funzioni CARICA mediante il pulsante **MY BUTTON** che è possibile selezionare alla voce TASTO PERS. nel Menu OPZ.

Menu IMMAGINE

Il Menu IMMAGINE consente di selezionare le voci elencate nella tabella qui sotto riportata.
Selezionare una voce del menu utilizzando i cursori ▲/▼ e premere il pulsante ► di cursore (o **ENTER**) per eseguire la corrispondente operazione. Eseguire quindi l'operazione indicata nella tabella seguente.

Voce	Descrizione
LARG./ALT.	Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per modificare il rapporto tra larghezza e altezza. **Per un segnale del computer** NORMALE⇔4:3⇔16:9⇔16:10 **Per un segnale video, s-video oppure video componente** 4:3⇔16:9⇔14:9 **Nessun segnale** 4:3 (fisso) • La modalità NORMALE mantiene il rapporto larghezza/altezza del segnale.
OVERSCAN	Mediante i pulsanti ◄/► si definisce il rapporto overscan. Piccolo (ingrandisce l'immagine) ⇔ Grande (riduce le immagini) • È possibile selezionare questa opzione solo per un segnale video, s-video, component video. • Se si impostano dei valori troppo alti di overscan, si potrebbero riscontrare alcune imperfezioni ai bordi dell'immagine. In tal caso selezionare PICCOLO.
POSIZ V	Mediante i pulsanti ◄/► si regola la posizione verticale. Giù ⇔ Su • La regolazione su valori troppo alti della posizione verticale potrebbe causare fastidiosi rumori. Se questo dovesse accadere riportare la posizione verticale ai valori di default. Premendo il pulsante **RESET** sul telecomando mentre è selezionata l'opzione POSIZ V, ripristina POSIZ V ai valori predefiniti. • Se questa funzione si esegue per un segnale video, s-video, oppure component video, l'intervallo della regolazione dipende dai valori di OVERSCAN. Non è possibile eseguire la regolazione quando per la funzione OVERSCAN è impostato il valore 10.
POSIZ H	Mediante i pulsanti ◄/► si regola la posizione orizzontale. Sinistra ⇔ Destra • La regolazione su valori troppo alti della posizione orizzontale potrebbe causare fastidiosi rumori. Se questo dovesse accadere riportare la posizione orizzontale ai valori di default. Premendo il pulsante **RESET** sul telecomando mentre è selezionata l'opzione POSIZ H, ripristina POSIZ H ai valori predefiniti. • Se questa funzione si esegue per un segnale video, s-video, oppure component video, l'intervallo della regolazione dipende dai valori di OVERSCAN. Non è possibile eseguire la regolazione quando per la funzione OVERSCAN è impostato il valore 10.

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
FASE H	Mediante i pulsanti ◄/► **è possibile regolare la fase orizzontale per eliminare il tremolio.** **Destra** ⇔ Sinistra • Questa voce può essere selezionata solo per segnali computer o video componente.
FORM. H	Mediante i pulsanti ◄/► **si regola il formato orizzontale.** **Piccolo** ⇔ Grande • Questa voce può essere selezionata solo per il segnale computer. • Quando questa regolazione è eccessiva, si potrebbe non visualizzare correttamente l'immagine. In tal caso, annullare la regolazione premendo il pulsante **RESET** del telecomando durante questa operazione. • Le immagini potrebbero apparire di qualità inferiore quando viene attivata questa funzione, ma non si tratta di un malfunzionamento.
ESEGUE AUTOREGOLAZIONE	Questa voce consente di eseguire la regolazione automatica. **Per un segnale del computer** Si regolano automaticamente la posizione verticale, la posizione orizzontale e la fase orizzontale. Accertarsi che la finestra di proiezione sia regolata sulla dimensione massima prima di utilizzare questa funzione. Se si utilizza un'immagine scura la regolazione potrebbe non risultare corretta. Per la regolazione utilizzare un' immagine chiara. **Per un segnale video e un segnale s-video** Il proiettore selezionerà in automatico il formato video migliore per il corrispondente segnale d'ingresso. La funzione è disponibile solo quando è selezionata l'opzione AUTO per la voce FORMATO VIDEO del Menu IMMET. La posizione verticale e orizzontale saranno impostate automaticamente ai valori di default. **Per un segnale video componente** La posizione verticale, la posizione orizzontale e la fase orizzontale saranno impostate automaticamente ai valori di default. • L'operazione di regolazione automatica richiede circa 10 secondi. Per alcuni segnali in ingresso non sarà possibile utilizzare la funzione di regolazione automatica. • Quando si esegue questa funzione per un segnale video potrebbe comparire una linea estranea al di fuori dei contorni dell'immagine. • Quando viene eseguita questa funzione per un segnale del computer, potrebbe comparire una cornice nera ai bordi dello schermo, a seconda del modello di PC. • Le impostazioni regolate da questa funzione potrebbero variare se è impostata l'opzione FINE oppure SPEGNERE per l'opzione AUTO REGOL. alla voce SERVIZIO del Menu OPZ.

Menu IMMET

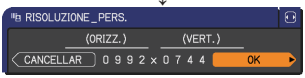
Il Menu IMMET consente di selezionare le voci elencate nella tabella qui sotto riportata.
Selezionare una voce del menu utilizzando i cursori ▲/▼ e premere il pulsante ► di cursore (o **ENTER**) per eseguire la corrispondente operazione.Eseguire quindi l'operazione indicata nella tabella seguente.

Voce	Descrizione
PROGRESSIV	Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per selezionare un modo di avanzamento. TELEVISIONE ⇔ GIRI UN FILM ⇔ SPEGNERE • Questa funzione è disponibile solo per un segnale video, s-video oppure component video di 480i@60 o 576i@50. • La selezione dell'opzione TELEVISIONE oppure GIRI UN FILM rende le immagini più nitide. Il modo GIRI UN FILM è compatabile con il sistema di conversione 2-3 pulldown. Tuttavia questo potrebbe causare qualche disturbo (ad es. la presenza di una linea seghettata) nel caso del movimento rapido di un oggetto. In tal caso, selezionare SPEGNERE, anche se l'immagine potrebbe risultare meno nitida.
R.D. VIDEO	Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per selezionare un valore di riduzione del rumore di fondo. ALTA ⇔ MEDIA ⇔ BASSA • Questa funzione è disponibile solo per un segnale video, s-video oppure component video di 480i@60 o 576i@50. • Una regolazione su valori troppo alti, potrebbe causare qualche imperfezione dell'immagine.
SPAZIO COL.	Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per modificare il modo dello spazio colore. AUTO ⇔ RGB ⇔ SMPTE240 ⇔ REC709 ⇔ REC601 • Questa voce può essere selezionata solo per segnali computer o video componente (tranne SCART RGB). • Il modo AUTO seleziona automaticamente le condizioni migliori. • Il modo AUTO potrebbe non funzionare correttamente con alcuni segnali. In tal caso è opportuno selezionare modi alternativi ad AUTO.
COMPONENT	Tramite i pulsanti ▲/▼ si modifica il funzionamento della porta **COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr)**. COMPONENT ⇔ SCART RGB Quando è selezionata l'opzione SCART RGB, le porte **COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr)** e **VIDEO** funzionano come porta SCART RGB. Un adattatore o cavo SCART è necesario per il collegamento SCART RGB al proiettore. Per ulteriori dettagli, contattare il proprio rivenditore.

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
FORMATO VIDEO	Imposta il formato video per la porta **S-VIDEO** e per la porta **VIDEO**. (1) Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per selezionare la porta d' ingresso. S-VIDEO ⇔ VIDEO (2) Tramite i pulsanti ◄/► si modifica la modalità del formato video. AUTO ⇔ NTSC ⇔ PAL ⇔ SECAM ⇔ N-PAL ⇔ M-PAL ⇔ NTSC4.43 • Questa voce è disponibile solo per un segnale video dalla porta **VIDEO** o dalla porta **S-VIDEO**. • La modalità AUTO seleziona automaticamente il modo ottimale. • Il modo AUTO potrebbe non funzionare correttamente per alcuni segnali. Se l'immagine perde di stabilità (ad es. irregolarità, colori sbiaditi) selezionare il modo corrispondente al segnale di ingresso.
INGRESSO COMPUTER	È possibile impostare il tipo di segnale d'ingresso dal computer per le porte **COMPUTER IN1** e **IN2.** (1) Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per selezionare la porta **COMPUTER IN**. COMPUTER IN1 ⇔ COMPUTER IN2 (2) Utilizzare i pulsanti ◄/► per selezionare il tipo di segnale di ingresso del computer. AUTO ⇔ SYNC SU G SPEGNERE • La selezione del modo AUTO consente di ricevere un segnale sync on G oppure video componente dalla porta. • In modalità AUTO l'immagine può risultare disturbata dai segnali in ingresso. In tal caso, rimuovere il connettore per eliminare il segnale. Selezionare quindi SYNC SU G - SPEGNERE e ricollegare il segnale. • La porta **COMPUTER IN1/2** può supportare anche un segnale component.
STOP FOTO	Attiva/Disattiva la funzione STOP FOTO per ogni porta. (1) Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per selezionare la porta d'ingresso. COMPUTER IN1 ⇔ COMPUTER IN2 (2) Servirsi dei pulsanti ◄/► per attivare/disattivare la funzione stop foto. ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE • Questa voce è disponibile solo con un segnale con frequenza verticale compresa tra 50 e 60 Hz. • Se è selezionata l'opzione ACCEN.RE, le immagini in movimento vengono visualizzate in modo più regolare. • Questa funzione può causare una certa degradazione dell' immagine. In tal caso selezionare SPEGNERE.

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
RISOLUZIONE	Su questo proiettore è possibile impostare la risoluzione per i segnali di ingresso **COMPUTER IN1** e **COMPUTER IN2.** Nel menu RISOLUZIONE selezionare la risoluzione che si intende visualizzare tramite i pulsanti ▲/▼. ■AUTO La selezione AUTO imposterà la risoluzione appropriata per il segnale in ingresso. ■STANDARD Se si preme il pulsante ► (o **ENTER**) quando si seleziona una risoluzione STANDARD verrano regolate automaticamente le posizioni orizzontale e verticale, l'orologio e il formato orizzontale. Si visualizza il dialogo IMMET_INFO. STANDARD ↓ ■PERS. (1) Per impostare una risoluzione personalizzata servirsi dei pulsanti ▲/▼ per selezionare PERS. Si visualizza il dialogo RISOLUZIONE_RERS. Impostare le risoluzioni orizzontale (ORIZZ.) e verticale (VERT.) mediante i pulsanti ▲/▼/◄/►. Non è garantita la disponibilità di questa funzione per tutte le risoluzioni. PERS. ↓  (2) Spostare il cursore su OK sullo schermo e premere il pulsante ► (o **ENTER**). Compare il messaggio "SI DESIDERA VERAMENTE CAMBIARE RISOLUZIONE?". Per salvare l' impostazione, premere il cursore ►. Le posizioni orizzontale e verticale, l'orologio e il formato orizzontale saranno regolate automaticamente. Per ritornare alla risoluzione precedente senza salvare le modifiche, spostare il cursore su CANCELLAR sullo schermo e premere il pulsante ◄ (o **ENTER**). Lo schermo ritornerà al menu RISOLUZIONE visualizzando la risoluzione precedente. • Per alcune immagini, questa funzione potrebbe non operare correttamente.

Menu IMPOSTA

Il menu IMPOSTA consente di selezionare le voci elencate nella tabella qui sotto riportata. Selezionare una voce del menu utilizzando i cursori ▲/▼ e premere il pulsante ► di cursore (o **ENTER**) per eseguire la corrispondente operazione. Eseguire quindi l'operazione indicata nella tabella seguente.

Voce	Descrizione
AUTOKEYSTONE (ESEGUI)	Questa voce consente di correggere automaticamente l'effetto keystone. Il proiettore corregge automaticamente la distorsione verticale dovuta all'angolo impostato (in avanti/indietro). Questa funzione viene eseguita solo una volta dopo la selezione. Se si modifica l'inclinazione del proiettore, eseguire nuuovamente la funzione. • L'intervallo di regolazione varia a seconda dei segnali in ingresso. Per alcuni segnali questa funzione potrebbe non funzionare correttamente. • Se è stato selezionato INVERS.V oppure INVERS.H&V alla voce SPECCHIO del Menu IMPOSTA, potrebbe non essere possibile eseguire correttamente la funzione, se il proiettore è inclinato o angolato verso il basso. • Quando lo zoom è regolato su TELE (messa a fuoco teleobiettivo), questa funzione potrebbe risultare eccessiva. È opportuno utilizzare questa funzione, tutte le volte che esiste la possibilità, quando lo zoom è impostato completamente su PAN (messa a fuoco grandangolo). • Quando il proiettore è collocato a livello (circa ±3°), questa funzione potrebbe non essere disponibile. • Quando il proiettore è inclinato a circa ±30 o ha un'inclinazione maggiore, potrebbe non essere possibile utilizzare correttamente la funzione. • Questa funzione non è disponibile se è attivato il Rilev. Spostamento.
KEYSTONE	I pulsanti ◄/► consentono di correggere la distorsione keystone verticale. Restringere la parte inferiore dell'immagine ⇔ Restringere la parte superiore dell'immagine • L'intervallo di regolazione per questa funzione può variare a seconda dei tipi di ingresso. Per alcuni segnali questa funzione potrebbe non operare correttamente. • Quando lo zoom è regolato su TELE (messa a fuoco teleobiettivo), questa funzione potrebbe risultare eccessiva. È opportuno utilizzare questa funzione, tutte le volte che esiste la possibilità, quando lo zoom è impostato completamente su PAN (messa a fuoco grandangolo). • Questa funzione non è disponibile se è attivato il Rilev. Spostamento.
MODALITÀ ECO	L'utilizzo dei pulsanti ▲/▼ disattiva/attiva la modalità eco. NORMALE ⇔ ECO • Quando è selezionato il modo ECO, si riducono il rumore acustico e la luminosità.

(continua alla pagina seguente)

<table>
<tr><th>Voce</th><th>Descrizione</th></tr>
<tr><td>SPECCHIO</td><td>Tramite i pulsanti ▲/▼ si modifica la modalità per lo specchio.

NORMALE ⇔ INVERS.H ⇔ INVERS.V ⇔ INVERS.H&V
Se la funzione Rilev. Spostamento è attivata e lo stato SPECCHIO è modificato, verrà visualizzato l'allarme RILEVATORE SPOSTAMENTO ATTIVATO quando viene riavviato il proiettore dopo aver disattivato l' alimentazione CA.</td></tr>
<tr><td>MOD. ATTESA</td><td>Usando i tasti ▲/▼ cambia l'impostazione di modalità di attesa da NORMALE a RISPARMIO.
NORMALE ⇔ RISPARMIO
Quando RISPARMIO è selezionato, il consumo di energia nella modalità di attesa è diminuito con alcune restrizioni funzionali come segue:
• Quando RISPARMIO è selezionato, il controllo di comunicazione RS - 232C è disabilitato eccetto quando si accende il proiettore mentre il proiettore è nella modalità di attesa.
• Quando è selezionato RISPARMIO, l'impostazione ATTESA DI USCITA AUDIO di SORGENTE AUDIO è invalida, e nessun segnale è in uscita dalle porte AUDIO OUT nella modalità di attesa.</td></tr>
<tr><td>USCITA SCHERMO</td><td>La combinazione di un'immagine mostrata sullo schermo e fornita dalla porta MONITOR OUT può essere ordinata dal menu.
L'immagine che viene dalla porta selezionata nel (2) è fornita dalla porta MONITOR OUT mentre un'immagine dalla porta scelta nel (1) è sullo schermo.
(1) Scegliere una porta di immissione immagine usando i tasti ▲/▼.
COMPUTER IN1 ⇔ COMPUTER IN2
⇕ ⇕
ATTESA
⇕ ⇕
VIDEO ⇔ S-VIDEO ⇔ (Y, Cb/Pb, Cr/Pr) COMPONENT

• Scegliere ATTESA, per selezionare il segnale di uscita dalla porta MONITOR OUT nella modalità di attesa.
(2) Selezionare una delle porte COMPUTER IN usando i tasti ◄/►.
Scegliendo il COMPUTER IN1 permette la scelta seguente.
COMPUTER IN1 ⇔ SPEGNERE
Scegliendo il COMPUTER IN2 permette la scelta seguente.
COMPUTER IN2 ⇔ SPEGNERE
Scegliendo un'altra uscita o ATTESA permette la seguente scelta.
COMPUTER IN1 ⇔ COMPUTER IN2 ⇔ SPEGNERE
• SPEGNERE disabilita la porta MONITOR OUT.</td></tr>
</table>

Menu AUDIO

Il menu AUDIO consente di selezionare le voci elencate nella tabella qui sotto riportata. Selezionare una voce del menu utilizzando i cursori ▲/▼ e premere il pulsante ► di cursore (o **ENTER**) per eseguire la corrispondente operazione. Eseguire l' operazione indicata nella tabella seguente.

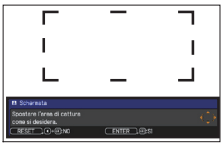
Voce	Descrizione
VOLUME	Il volume si regola mediante i pulsanti ◄/►. **Alto** ⇔ Basso
SPEAKER	Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per attivare/disattivare gli altoparlanti integrati. ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE Se è selezionata l'opzione SPEGNERE gli altoparlanti integrati sono disattivati.
SORGENTE AUDIO	La conbinazione di un'immagine e una porta di immissione suono può essere ordinata dal menu. Il suono proveniente nella porta selezionata nel (2) è fornito quando un'immagine dalla porta scelta nel (1) è sullo schermo. (1) Scegliere una porta di immissione immagine usando i tasti ▲/▼. COMPUTER IN1 ⇔ COMPUTER IN2 ⇕ ⇕ ATTESA DI USCITA AUDIO ⇕ VIDEO ⇔ S-VIDEO ⇔ COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr) • Selezionare ATTESA DI USCITA AUDIO, per selezionare l'uscita audio sulle porte **AUDIO OUT** in modalità di attesa. L'altoparlante incorporato non funziona nella modalità di attesa. • Mentre INVIO è selezionato, premendo il pulsante ◄ (o **ENTER**)ritorna al menu precedente. (2) Selezionare una delle porte **AUDIO IN** usando i tasti ◄/►. AUDIO IN1 ⇔ AUDIO IN2 ⇔ AUDIO IN3 ⇔ 🔇 • 🔇 disabilita l'uscita del suono. • C.C. (Closed Caption) viene attivato automaticamente quando 🔇 viene selezionato e un segnale in ingresso che contiene la funzione C.C. viene ricevuto. Questa funzione è disponibile solamente quando il segnale è NTSC per **VIDEO** o **S-VIDEO**, o 480i@60 per **COMPONENT**, **COMPUTER IN1** o **COMPUTER IN2**, e quando AUTO viene selezionato per VISUALIZZA nel menu C.C. sotto il menu SCHERMO.

Menu SCHERMO

Il menu SCHERMO consente di selezionare le voci elencate nella tabella qui sotto riportata.
Selezionare una voce del menu utilizzando i cursori ▲/▼ e premere il pulsante ► di cursore (o **ENTER**) per eseguire la corrispondente operazione. Eseguire quindi l'operazione indicata nella tabella seguente.

Voce	Descrizione
LINGUA	Tramite i pulsanti ▲/▼/◄/► si modifica la lingua dell'OSD (On Screen Display). ENGLISH, FRANÇAIS, DEUTSCH, ESPAÑOL... (indicato nel dialogo LINGUA) Premere il pulsante **ENTER** (o **INPUT**) per salvare l'impostazione lingua.
POS. MENU	Mediante i pulsanti ▲/▼/◄/► **si regola la posizione del menu. Per uscire da questa opzione, premere il pulsante MENU** del telecomando o non eseguire alcuna operazione per 10 secondi.
SP.VUOTO	Tramite i pulsanti ▲/▼ si modifica la modalità dello schermo SP.VUOTO. Lo schermo SP.VUOTO cancella temporaneamente la schermata. Si visualizza premendo il pulsante **BLANK** sul telecomando. Schermata ⇔ ORIGINALE ⇔ BLU ⇔ BIANCO ⇔ NERO Schermata: Le impostazioni per lo schermo si possono definire alla voce Schermata. ORIGINALE: Schermo predefinito come standard. BLU, BIANCO, NERO: Schermi monocromi in ciascun colore. • Per evitare la visualizzazione di un'immagine non più attuale, lo schermo Schermata oppure ORIGINALE passerà allo schermo nero dopo alcuni minuti di inattività.
AVVIARE	Mediante i pulsanti ▲/▼ si modifica il modo per lo schermo di avvio. Lo schermo di avvio si visualizza quando il proiettore non rileva alcun segnale o alcun segnale adeguato. Schermata ⇔ ORIGINALE ⇔ SPEGNERE Schermata: Le impostazioni per lo schermo si possono definire alla voce Schermata. ORIGINALE: Schermo predefinito come standard. SPEGNERE: Schermo nero • Per evitare la visualizzazione di un'immagine non più attuale, lo schermo Schermata oppure ORIGINALE passerà allo schermo SP.VUOTO dopo alcuni minuti di inattività. Se lo schermo SP.VUOTO è impostato come Schermata oppure ORIGINALE, si utilizza lo schermo nero. • Quando ACCEN.RE viene selezionato alla voce PASSWORD Schermata nel menu SICUREZZA, AVVIARE viene fissato sulla Schermata.

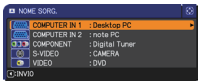
(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
Schermata	Questa voce consente di catturare un'immagine e di utilizzarla come Schermata per le funzioni SP.VUOTO e AVVIARE. Visualizzare l'immagine che si vuole catturare prima di eseguire la seguente procedura. 1. Selezionando questa voce si visualizza il dialogo "Schermata". Questo dialogo chiederà se si desidera catturare un'immagine dalla schermata corrente. Attendere fino alla visualizzazione dell'immagine desiderata, quindi premere il pulsante **ENTER** (o **INPUT**) quando l'immagine viene visualizzata. L'immagine verrà bloccata e comparirà la cornice per la cattura. Per terminare questa operazione, premere il pulsante **RESET** (o premere i pulsanti ◄ e **INPUT** contemporaneamente). 2. La posizione della cornice si regola mediante i pulsanti ▲/▼/◄/►.  Spostare la cornice sulla posizione dell' immagine che si vuole utilizzare. Per alcuni segnali potrebbe non essere possibile spostare la cornice. Per iniziare la registrazione, premere il pulsante **ENTER** (o **INPUT**) sul telecomando. Per ripristinare la schermata e ritornare al dialogo precedente, premere il pulsante **RESET** (o premere i pulsanti ◄ e **INPUT** contemporaneamente). La registrazione richiede parecchi minuti. Quando la registrazione è completa, si visualizzano per diversi secondi lo schermo di registrazione e il seguente messaggio: **"La registrazione Schermata è terminata".** Se durante la registrazione si verifica un errore, si visualizza il seguente messaggio: **"Si è verificato un errore di cattura. Riprovare."** • Non è possibile utilizzare questa funzione se è selezionato ACCEN.RE per la voce BI.Schermata. • Questa funzione non può essere selezionata quando ACCEN. RE viene selezionato alla voce PASSWORD Schermata nel menu SICUREZZA.

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
Bl. Schermata	Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per attivare/disattivare la funzione Bl.Schermata. ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE Se è selezionata l'opzione ACCEN.RE la voce Schermata risulta bloccata. Utilizzare questa funzione per proteggere la schermata corrente. • Questa funzione non può essere selezionata quando ACCEN. RE viene selezionato alla voce PASSWORD Schermata nel menu SICUREZZA.
MESSAGGIO	Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per attivare/disattivare la funzione messaggio. ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE Se si seleziona l'opzione ACCEN.RE, si attiva uno dei seguenti messaggi. "AUTO IN CORSO" durante la regolazione automatica "NESSUN INGRESSO RILEVATO" "SINCRONIZZAZIONE FUORI GAMMA" "FREQUENZA DI SCANSIONE INVALIDA" "NON DISPONIBILE" "Ricerca…." durante la ricerca di un segnale in ingresso "Rilevamento…." durante il rilevamento di un segnale d'ingresso L'indicazione del segnale d'ingresso durante la modifica L' indicazione del rapporto larghezza/altezza durante la modifica L' indicazione MODO IMMAG. durante la modifica L'indicazione IRIS ATTIVO durante la modifica L'indicazione MEMORIA durante la modifica L'indicazione "FISSA" e "II" mentre si imposta il fermo immagine tramite la pressione del pulsante **FREEZE**. L'indicazione MODELLO visualizzato durante la modifica. • Quando si seleziona SPEGNERE ricordarsi se è impostato il fermo immagine. Non si deve interpretare il fermo immagine come un malfunzionamento.

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
NOME SORG.	È possibile assegnare un nome a ogni porta del proiettore. (1) Servirsi dei pulsanti ▲/▼ del Menu SCHERMO per selezionare NOME SORG. e premere il pulsante ► (o **ENTER**). Si visualizza il menu NOME SORG. (2) Servirsi dei pulsanti ▲/▼ del menu NOME SORG. per selezionare la porta a cui assegnare il nome e premere il pulsante ►. Il lato destro del menu rimane vuoto finché non si specifica un nome. Si visualizza il dialogo NOME SORG.  (3) Il nome corrente si visualizza sulla prima riga. Servirsi dei pulsanti ▲/▼/◄/► e del pulsante **ENTER** (o **INPUT**) per selezionare e inserire i caratteri. Per cancellare 1 carattere alla volta, premere il pulsante **RESET** (o premere i pulsanti ◄ e **INPUT** contemporaneamente). Se si sposta il cursore su CANCELLA oppure su ANNULLA TUTTO e si preme il pulsante **ENTER** (o **INPUT**), si cancella 1 carattere oppure rispettivamente tutti i caratteri. Il nome può comprendere fino a 16 caratteri. (4) Per modificare un carattere già inserito, premere il pulsante ▲ per spostarsi alla prima riga e servirsi dei pulsanti ◄/► per portare il cursore sui caratteri che si vogliono modificare. Premere **ENTER** (o **INPUT**) per selezionare il carattere. Quindi seguire la medesima procedura descritta alla voce (3) qui sopra. (5) Per terminare l'inserimento di testi, portarsi con il cursore su OK, poi premere ► (o **ENTER**/**INPUT**). Per ritornare al nome precedente senza salvare le modifiche, portare il cursore su CANCELLAR, poi premere ◄ (o **ENTER**/**INPUT**).
MODELLO	L'utilizzo dei pulsanti ▲/▼ modifica la modalità per la schermata modello. Premere il pulsante ► **(o ENTER**) per visualizzare il modello selezionato, e premere il pulsante ◄ per chiudere lo schermo visualizzato. Il modello selezionato per ultimo viene visualizzato quando viene premuto il **MY BUTTON**. assegnato alla funzione MODELLO. ⇄ MOD. TEST ⇔ PUN-LIN.1 ⇄ PUN-LIN.4 ⇔ PUN-LIN.3 ⇔ PUN-LIN.2

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
C.C. (Closed Caption)	 Grazie alla funzione C.C. si visualizzano frasi, dialoghi o altri suoni da un video, da file o da altre presentazioni. È richiesto il formato video NTSC o la fonte video componente del formato 480i@60 supportante la configurazione C.C. per utilizzare questa funzione. Questa funzione potrebbe non operare correttamente per alcuni apparecchi o segnali. In questo caso, disattivare l'opzione Closed Caption.
	VISUALIZZA Selezionare le impostazioni VISUALIZZA del menu C.C. dalle seguenti opzioni mediante i pulsanti ▲/▼. AUTO ⇔ ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE AUTO: L'opzione C.C. si visualizza automaticamente se è attiva la funzione Mute. ACCEN.RE: L'opzione Closed Caption è attivata. SPEGNERE: L'opzione Closed Caption è disattivata. • Quando il menu OSD è attivo non è possibile utilizzare l'opzione C.C. • La funzione Closed Caption consente di visualizzare i dialoghi, la narrazione e/o gli effetti sonori di un programma televisivo o di altri video. La disponibilità dell'opzione C.C. dipende da chi effettua la trasmissione e/o dal contenuto.
	MODALITÀ Selezionare le impostazioni MODALITÀ del menu C.C. dalle seguenti opzioni mediante i pulsanti ▲/▼. SOTTOTIT. ⇔ TESTO SOTTOTIT: Visualizza C.C. TESTO: Visualizza i testi contenenti informazioni supplementari come i notiziari o la guida ai programmi TV. Le informazioni occupano l'intero schermo. Non tutti i programmi C.C. hanno informazioni Testo.
	CANALE Selezionare le impostazioni CANALE del menu C.C. dalle seguenti opzioni mediante i pulsanti ▲/▼. 1 ⇔ 2 ⇔ 3 ⇔ 4 1: Canale 1, canale principale / lingua 2: Canale 2 3: Canale 3 4: Canale 4 I dati relativi al canale possono subire modifiche a seconda del contenuto. Alcuni canali potrebbero essere utilizzati per una seconda lingua oppure rimanere vuoti.

Menu OPZ.

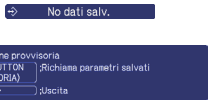
Il menu OPZ. consente di selezionare le voci elencate nella tabella qui sotto riportata.
Selezionare una voce del menu utilizzando i cursori ▲/▼ e premere il pulsante ► di cursore (o **ENTER**) per eseguire la corrispondente operazione. TEMPO LAMPADA e TEMPO FILTRO. Eseguire quindi l'operazione indicata nella tabella seguente.

Voce	Descrizione
AUTO SEARCH	Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per attivare/disattivare la funzione di ricerca automatica. ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE Quando si seleziona ACCEN.RE, se il proiettore non rileva automaticamente alcun segnale, eseguirà una ricerca controllando le porte d'ingresso nel seguente ordine. La ricerca inizia dalla porta corrente. La ricerca si conclude quando il proiettore rileva un segnale in ingresso. A questo punto si visualizza un'immagine. ⇨ COMPUTER IN1 ⇨ COMPUTER IN2 ⇨ VIDEO ⇦ S-VIDEO ⇦ COMPONENT (Y, Cb/Cr, Cr/Pr) ⇦
AUTOKEYSTONE	Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per attivare/disattivare la funzione keystone. ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE ACCEN.RE: Ogni qual volta si cambia l'inclinazione del proiettore verrà eseguita la correzione dell'effetto keystone. SPEGNERE: Questa funzione è disattivata. Selezionare AUTOKEYSTONE (ESEGUI) dal menu IMPOSTA per eseguire la correzione automatica dell'effetto keystone. • Se il proiettore è appeso al soffitto, non sarà possibile utilizzare correttamente questa funzione. Selezionare quindi SPEGNERE. • Questa funzione non sarà disponibile se è attivo il Rilev. Spostamento.
DIRESSTO Sì	Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per attivare/disattivare la funzione DIRESSTO Sì. ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE Quando è impostata ad ACCEN.RE la lampada del proiettore si accenderà automaticamente, senza effettuare la normale procedura, quando si collega il proiettore alla rete elettrica, se l' ultima volta che il proiettore è stato scollegato la lampada era accesa. • Questo non si verifica se si collega il proiettore alla rete elettrica mentre la lampada è spenta. • Dopo aver acceso la lampada con la funzione DIRESSTO Sì, se per 30 minuti non vengono rilevati segnali o non si eseguono operazioni, il proiettore si spegne, anche se la funzione AUTO OFF è disattivata.

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
AUTO OFF	Tramite i pulsanti ▲/▼ si regola il periodo di tempo fino allo spegnimento automatico del proiettore. Lungo (max. 99 minuti) ⇔ Breve (min. 0 minuti = SPEGNERE) Se il periodo di tempo è impostato a 0, il proiettore non si spegne in automatico. Se il periodo di tempo è compreso tra 1 e 99, e quando il tempo trascorso senza nessun segnale o con segnali non idonei raggiunge il periodo impostato, la lampada del proiettore si spegnerà. Se si preme uno dei pulsanti del proiettore o del telecomando oppure viene trasmesso uno dei comandi (tranne i comandi di base) alla porta **CONTROL** durante il periodo impostato, il proiettore non si spegne. Fare riferimento alla sezione “Spegnimento”.
TEMPO LAMPADA	Il tempo lampada corrisponde al periodo di utilizzo della lampada conteggiato a partire dall’ultimo reset. Si visualizza al Menu OPZ. Se si preme il pulsante ► **(o ENTER/RESET**) si visualizza una finestra di dialogo. Per resettare il tempo lampada selezionare OK utilizzando il pulsante ►. CANCELLAR ⇨ OK • Per assicurarsi dell’attendibilità delle indicazioni è necessario resettare il tempo lampada solo dopo la sostituzione della lampada stessa. • Per le operazioni di sostituzione consultare la sezione “Sostituzione della lampada”.
TEMPO FILTRO	Il tempo filtro corrisponde al periodo di utilizzo del filtro conteggiato a partire dall’ultimo reset. Si visualizza al Menu OPZ. Se si preme il pulsante ► **(o ENTER/RESET**) si visualizza una finestra di dialogo. Per resettare il tempo lampada selezionare OK utilizzando il pulsante ►. CANCELLAR ⇨ OK • Per assicurarsi dell’attendibilità delle indicazioni è necessario resettare il tempo filtro solo dopo la pulizia o la sostituzione del filtro stesso. • Per le operazioni di pulizia del filtro consultare la sezione “Pulizia e sostituzione del filtro dell’aria”.

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
TASTO PERS.	Questa voce consente di assegnare una delle seguenti funzioni al **MY BUTTON** - **1/2** del telecomando. (1) Utilizzare i pulsanti ▲/▼ sul menu TASTO PERS. per selezionare un MY BUTTON - (1/2) e premere il pulsante ► (o **ENTER**) per visualizzare la finestra di dialogo di configurazione TASTO PERS. (2) Quindi con i pulsanti ▲/▼/◄/► assegnare una delle seguenti funzioni al pulsante selezionato. Premere il pulsante **ENTER** (o **INPUT**) per salvare l'impostazione. • COMPUTER IN1: assegna la porta a **COMPUTER IN1**. • COMPUTER IN2: assegna la porta a **COMPUTER IN2**. • COMPONENT: assegna la porta a **COMPONENTE (Y, Cb/Pb, Cr/Pr)**. • S-VIDEO: assegna la porta a **S-VIDEO**. • VIDEO: assegna la porta a **VIDEO**. • INFO: Visualizza IMMET_INFO o SISTEMA_INFO o nulla. • AUTOKEYSTONE: Esegue la correzione automatica dell'effetto keystone. • MEMORIA: carica uno dei dati di regolazione in memoria. Se è stato memorizzato più di un dato, la regolazione cambia ogniqualvolta si preme **MY BUTTON**. Se non è stato salvato alcun dato compare il dialogo "No dati salv.". Se la regolazione attuale non è stata salvata, compare il dialogo indicato a destra.  Se si desidera mantenere la regolazione corrente, premere il pulsante ► per uscire. In caso contrario, la regolazione attuale sarà cancellata dopo l'inserimento dei dati successivi. • IRIS ATTIVO: Modifica le impostazioni iris attivo. • MODO IMMAG.: Modifica il MODO IMMAG. • RESET FILTR: Visualizza il dialogo di conferma dell'annullamento del tempo filtro. • MODELLO: Fa visualizzare o sparire il motivo template selezionato nella voce MODELLO. • AV MUTE: Disattiva/riattiva l'immagine e l'audio.
SORGENTE	Usando i tasti ▲/▼ seleziona la porta di immissione immagini per essere selezionata mentre si preme il bottone **MY SOURCE/DOC. CAMERA** sul telecomando. Selezionare l'immissione immagini che è connessa con una fotocamera documento. COMPUTER IN1 ⇔ COMPUTER IN2 VIDEO ⇔ S-VIDEO ⇔ COMPONENT

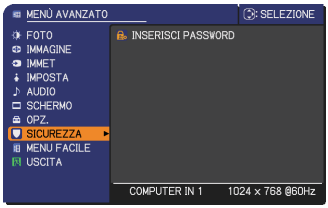
(continua alla pagina seguente)

<table>
<tr><th>Voce</th><th>Descrizione</th></tr>
<tr><td rowspan="5">SERVIZIO</td><td>Selezionando questa voce di visualizza il menu SERVIZIO.
Selezionare una voce mediante i pulsanti ▲/▼ e premere il pulsante ► (o ENTER) per eseguire l’operazione.
</td></tr>
<tr><td>VEL. VENTOLA
Tramite i pulsanti ▲/▼ si modifica la velocità di rotazione della ventola di raffreddamento. L’impostazione ALTO è adatta per l’ utilizzo in zone montuose. Il proiettore è più rumoroso se si seleziona ALTO.
ALTO ⇔ NORMALE</td></tr>
<tr><td>AUTO REGOL.
Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per selezionare uno dei modi. Se è selezionato il modo SPEGNERE, la funzione di regolazione automatica è disattivata.
FINE ⇔ VELOCE ⇔ SPEGNERE
⇧⇩
FINE: La regolazione di precisione include il FORM.H
VELOCE: La regolazione rapida, imposta il FORM.H per i dati predefiniti per il segnale d’ingresso.
• A seconda delle condizioni, ad es. il tipo di immagini in ingresso, il cavo collegato al proiettore e l’ambiente circostante, questa funzione potrebbe non operare correttamente. In tal caso selezionare SPEGNERE per disattivare la regolazione automatica ed effettuare la regolazione manuale.</td></tr>
<tr><td>RIFLESSO
1. Selezionare un rilfesso utilizzando i pulsanti ◄/►.
2. Regolare l’elemento selezionato mediante i pulsanti ▲/▼ per eliminare il riflesso.
</td></tr>
<tr><td>MSG. FILTRO
Utilizzare il pulsante ▲/▼ per impostare il timer per la notifica del messaggio di sostituzione dell’unità filtro.
500h ⇔ 1000h ⇔ 2000h ⇔ 3000h ⇔ 4000h ⇔ 5000h ⇔ SPEGNERE
Se si seleziona una voce del menu, tranne SPEGNERE, comparirà il messaggio “NOTA ***TRASCORSE DA ULTIMO .....” tutte le volte che il timer raggiunge l’intervallo di tempo impostato per questa funzione.
Se è stato selezionato SPEGNERE, il messaggio non apparirà.
Utilizzare questa funzione per mantenere pulito il filtro dell’aria, impostando l’intervallo di tempo adeguato alle condizioni ambientali.
• Prendersi cura dell’unità filtro periodicamente, anche se non è presente alcun messaggio. Se il filtro dell’aria è bloccato dalla polvere o da altre impurità, la temperatura interna tenderà a salire causando malfunzionamenti del proiettore e pregiudicandone la durata.
• Fare attenzione all’ambiente di utilizzo del proiettore e alla condizione dell’unità filtro.</td></tr>
</table>

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
SERVIZIO (continua)	**BLOCCO TASTI** Tramite i pulsanti ▲/▼ si attiva/si disattiva la funzione di blocco dei tasti. Se si seleziona ACCEN.RE, si bloccano i tasti sul proiettore tranne il pulsante **STANDBY/ON**. ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE • Servirsi di questa funzione per evitare l'utilizzo non autorizzato o accidentale. Questa funzione non alcun effetto sul telecomando.
	FREQ. TELECOM. (1) Servirsi dei pulsanti ▲/▼ per modificare l'impostazione dei sensori del telecomando. 1:NORMALE ⇔ 2: ELEVATA (2) Utilizzare il pulsante ◄/► per spegnere o accendere il sensore remoto del proiettore. ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE L'impostazione di default deve essere attivata sia per l'opzione 1: NORMALE sia per 2:ELEVATA. Se il telecomando non funziona correttamente, disattivare uno delle opzioni. Non è possibile disattivare entrambe le opzioni allo stesso tempo.
	INFO Selezionando questa voce si visualizza un dialogo "IMMET_INFO". Si visualizzano le informazioni relative all'ingresso attuale. • Il messaggio "STOP FOTO" indica che è attiva la funzione fermo fotogramma. • Il messaggio "SCART RGB" indica che è attiva la porta **COMPONENT** come porta di ingresso SCART RGB. Consultare la voce COMPONENT del Menu IMMET. • Non è possibile selezionare questa voce in assenza di segnale e per sync out. • Se VIS. TESTI è impostato ad ACCEN.RE, il menu I MIEI TESTI si visualizza con le informazioni inserite nella casella IMMET_INFO.
	IMP. FABBRICA Se si seleziona OK, mediante il pulsante ►, si ritorna alle impostazioni di fabbrica. Con questa funzione tutte le voci in tutti i menu ritorneranno alle impostazioni iniziali. Per le voci TEMPO LAMPADA TEMPO FILTRO, LINGUA, MSG. FILTRO e SICUREZZA non è possibile eseguire il reset. CANCELLAR ⇨ OK

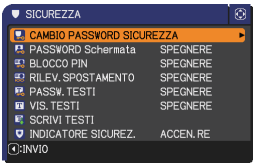
Menu SICUREZZA



Il proiettore è dotato di funzioni di sicurezza.
Dal menu SICUREZZA, è possibile eseguire le voci indicate nella tabella di seguito.
Utilizzo del menu SICUREZZA: Per l'utilizzo di tali funzioni è necessaria la registrazione da parte dell'utente.

Entrare nel menu SICUREZZA

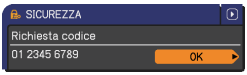
1. Servirsi dei pulsanti ▲/▼ del menu SICUREZZA per selezionare INSERISCI PASSWORD e premere il pulsante ► (o **ENTER**). Si visualizza la finestra di dialogo INSERISCI PASSWORD.
2. Servirsi dei pulsanti ▲/▼/◄/► per inserire la password registrata.
   La password di default è **4401**. È possibile modificare questa password. Spostarsi con il cursore alla destra della finestra di dialogo INSERISCI PASSWORD e premere il pulsante ► (o **ENTER**) per visualizzare il menu SICUREZZA.
   • Si consiglia di modificare la password di default nel più breve tempo possibile.
   • Se è stata inserita una password non corretta, si visualizzerà nuovamente la finestra di dialogo INSERISCI PASSWORD. Se una password errata è inserita per 3 volte consecutive il proiettore si spegnerà. In seguito il proiettore si spegnerà tutte le volte che viene inserita una password errata.



3. È possibile eseguire le voci nella tabella di seguito.

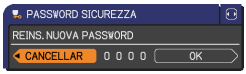
Se avete dimenticato la password

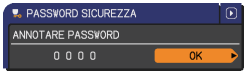
(1) Mentre è visualizzata la finestra di dialogo INSERISCI PASSWORD, mantenere premuto il pulsante **RESET** (o i pulsanti ◄ e **INPUT** contemporaneamente) per circa 3 secondi.
(2) Si visualizza il dialogo Richiesta codice a 10 cifre. Contattare il proprio rivenditore riguardo alla Richiesta codice a 10 cifre.
La password verrà inviata dopo la conferma della registrazione utente.



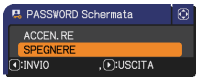
• Se non viene premuto nessun tasto per circa 55 secondi, mentre si visualizza il dialogo Richiesta codice, il menu verrà chiuso. Se è necessario, ripetere la procedura dal punto (1).

Voce	Descrizione
CAMBIO PASSWORD SICUREZZA	(1) Servirsi dei pulsanti ▲/▼ del menu SICUREZZA per selezionare CAMBIO PASSWORD SICUREZZA e premere il pulsante ► **(o ENTER**) per visualizzare la finestra di dialogo INSERIRE NUOVA PASSWORD. (2) Servirsi dei pulsanti ▲/▼/◄/► per inserire la nuova password. (3) Spostarsi con il cursore alla destra della finestra di dialogo INSERIRE NUOVA PASSWORD e premere il pulsante ► (o **ENTER**) per visualizzare la finestra di dialogo REINS. NUOVA PASSWORD, inserire nuovamente la stessa password. (4) Spostare il cursore alla destra della casella REINS. NUOVA PASSWORD e premere il pulsante ► (o **ENTER**) per visualizzare la casella ANNOTARE PASSWORD per circa 30 secondi, durante i quali è possibile prendere nota della password stessa. Premere il pulsante ► (o **ENTER**) per chiudere la finestra di dialogo ANNOTARE PASSWORD. • Non dimenticare la propria password.



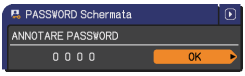


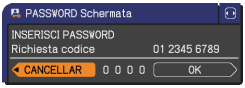
(continua alla pagina seguente)

<table>
<tr><th>Voce</th><th>Descrizione</th></tr>
<tr><td>PASSWORD
Schermata</td><td>
La funzione PASSWORD Schermata può essere impiegata per proibire l'accesso alla funzione Schermata e prevenire la sovrascrittura dell'immagine Schermata correntemente registrata.
1 Attivazione della PASSWORD Schermata
1-1 Servirsi dei pulsanti ▲/▼ del menu SICUREZZA per selezionare PASSWORD Schermata e premere il pulsante ► (o ENTER) per visualizzare il menu di attivazione/disattivazione PASSWORD Schermata.


1-2 Usare i pulsanti ▲/▼ del menu di attivazione/disattivazione PASSWORD Schermata per selezionare ACCEN.RE.
Sivisualizza la finestra dik dialogo INSERIRE NUOVA PASSWORD Cpiuola

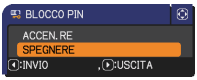
Finestra di dialogo INSERIRE NUOVA PASSWORD (piccola)
1-3 Utilizzare i pulsanti ▲/▼/◄/► per inserire la PASSWORD. Spostare il cursore sul lato destro del dialogo INSERIRE NUOVA PASSWORD (piccolo) e premere il pulsante ► (o ENTER) per visualizzare il dialogo REINS.NUOVA PASSWORD, quindi inserire di nuovo la medesima PASSWORD.

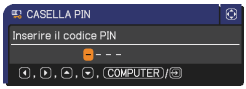


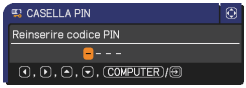
1-4 Spostare il cursore alla destra della casella REINS. NUOVA PASSWORD e premere il pulsante ► (o ENTER) per visualizzare la casella ANNOTARE PASSWORD per circa 30 secondi, durante i quali è possibile prendere nota della password stessa.
Premere il pulsante ► (o ENTER) per tornare al menu di attivazione/disattivazione PASSWORD Schermata.
Se si imposta una PASSWORD per Schermata:
• La funzione di registrazione Schermata (e menu) non saranno disponibili.
• Il menu BI.Schermata non sarà disponibile.
• L'impostazione AVVIARE verrà bloccata su Schermata (e il menu non sarà disponibile).
Disattivare la PASSWORD Schermata per utilizzare queste funzioni.
• Non dimenticare la PASSWORD Schermata.
2 Disattivazione della PASSWORD schermata
2-1 Seguire la procedura indicata in 1-1 per visualizzare il menu di attivazione/disattivazione della PASSWORD Schermata.
2-2 Selezionare SPEGNERE per visualizzare la finestra di dialogo INSERISCI PASSWORD (grande). Inserire la PASSWORD registrata e la schermata ritornerà al menu di attivazione/disattivazione della PASSWORD Schermata.


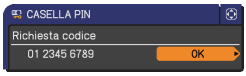
Finestra di dialogo INSERISCI PASSWORD (grande)
Se viene inserita una PASSWORD non corretta, il menu verrà chiuso. In caso si sia dimenticata la PASSWORD, ripetere la procedura dal punto 2-1.
3. Se avete dimenticato la PASSWORD Schermata
3-1 Seguire la procedura riportata alla sezione 1-1 per visualizzare il menu di attivazione/disattivazione PASSWORD Schermata.
3-2 Selezionare SPEGNERE per visualizzare il dialogo INSERISCI PASSWORD (grande). All'interno del dialogo verrà visualizzata la Richiesta codice a 10 cifre.
3-3 Contattare il vostro rivenditore con la Richiesta codice a 10 cifre. La PASSWORD verrà inviata dopo la conferma della registrazione utente.
</td></tr>
</table>

(continua alla pagina seguente)

<table>
<tr><th>Voce</th><th>Descrizione</th></tr>
<tr><td>BLOCCO PIN</td><td>
BLOCCO PIN è una funzione che previene l'utilizzo del proiettore, se non si inserisce un codice registrato.
1 Attivazione della funzione BLOCCO PIN
1-1 Servirsi dei pulsanti ▲/▼ del menu SICUREZZA per selezionare BLOCCO PIN, quindi premere il pulsante ► (o ENTER) per visualizzare il menu di attivazione/disattivazione BLOCCO PIN.


1-2 Servirsi dei pulsanti▲/▼ sul menu di attivazione/disattivazione BLOCCO PIN per selezionare Inserire il codice PIN. Si visualizzerà la finestra Inserire il codice PIN.


1-3 Inserire il codice PIN a 4 cifre tramite i pulsanti ▲/▼/◄/► e il pulsante COMPUTER (o INPUT). Verrà visualizzato il dialogo Reinserire codice PIN. Reinserire lo stesso codice PIN. In tal modo la registrazione del codice PIN sarà completa.


• Se non si preme alcun tasto per circa 55 secondi durante la visualizzazione della finestra Inserire il codice PIN o del dialogo Reinserire codice PIN, il menu si chiude. Se è necessario, ripetere la procedura dal punto 1-1.
In seguito, tutte le volte che il proiettore viene riavviato si visualizza la finestra Inserire il codice PIN. Inserire il codice PIN registrato.
Il proiettore può essere utilizzato dopo aver inserito il codice PIN registrato. Se si inserisce un codice PIN non corretto, si visualizza di nuovo la finestra di dialogo Inserire il codice PIN.
Se viene inserito per 3 volte di seguito un codice PIN errato, il proiettore si spegnerà. In seguito, il proiettore si spegnerà tutte le volte che viene inserito un codice PIN errato. Il proiettore si spegnerà anche nel caso in cui non viene premuto alcun tasto per circa 5 minuti, durante la visualizzazione del dialogo Inserire il codice PIN. Questa funzione si attiverà solo quando il proiettore viene riacceso dopo lo spegnimento tramite l'interruttore di alimentazione.
• Non dimenticare il proprio codice PIN.
2 Disattivazione di BLOCCO PIN
2-1 Seguire la procedura riportata al punto 1-1 per visualizzare il menu di attivazione/disattivazione BLOCCO PIN.
2-2 Mediante i pulsanti ▲/▼ selezionare SPEGNERE. Si visualizzerà il dialogo Inserire il codice PIN.
Inserire il codice PIN registrato per disattivare la funzione BLOCCO PIN.
Se si inserisce un codice PIN errata per 3 volte, il menu verrà chiuso.
3 Se avete dimenticato il codice PIN
3-1 Mentre è visualizzato il dialogo Inserire il codice PIN, mantenere premuto il pulsante RESET (o premere i pulsanti ◄ e INPUT contemporaneamente) per 3 secondi.


Si visualizza il dialogo Richiesta codice a 10 cifre.
• Se non si effettuano inserimenti per 5 minuti dopo la visualizzazione del dialogo CASELLA PIN, il proiettore si spegnerà.
3-2 Contattare il rivenditore per la Richiesta codice a 10 cifre. Il codice PIN verrà inviata dopo la conferma della registrazione utente.
</td></tr>
</table>

(continua alla pagina seguente)

<table>
<tr><th>Voce</th><th>Descrizione</th></tr>
<tr><td>RILEV.
SPOSTAMENTO</td><td>

Se questa funzione è impostata su ACCEN.RE e se l'impostazione fissata per l'angolo verticale del proiettore o per lo SPECCHIO nel momento in cui si accende il proiettore risulta differente rispetto a quella registrata precedentemente, verrà visualizzato l'allarme RILEVATORE SPOSTAMENTO ATTIVATO e il proiettore non visualizzerà il segnale d'ingresso.
• Per visualizzare nuovamente il segnale, impostare questa funzione su SPEGNERE.
• Se viene visualizzato l'allarme RILEVATORE SPOSTAMENTO ATTIVATO per circa 5 minuti, si spegnerà la lampada.
• La funzione di correzione dell'effetto keystone è proibita finché la funzione Rilev. Spostamento è attiva.
1 Attivazione della funzione RILEV.SPOSTAMENTO
1-1 Servirsi dei pulsanti ▲/▼ del menu SICUREZZA per selezionare RILEV.SPOSTAMENTO, quindi premere il pulsante ► (o ENTER) per visualizzare il menu di attivazione/disattivazione RILEV.SPOSTAMENTO.

1-2 Servirsi dei pulsanti ▲/▼ sul menu di attivazione/disattivazione RILEV. SPOSTAMENTO per selezionare ACCEN.RE. Selezionare ACCEN.RE e verrà registrata l'impostazione attuale per quanto riguarda le funzioni angolo e SPECCHIO. Si visualizzerà la finestra di dialogo INSERIRE NUOVA PASSWORD (piccola).

Finestra di dialogo INSERIRE NUOVA PASSWORD (piccola)
1-3 Servirsi dei pulsanti ▲/▼/◄/► per inserire una password. Spostare il cursore alla destra della finestra di dialogo INSERIRE NUOVA PASSWORD (piccola) e premere il pulsante ► (o ENTER) per visualizzare la finestra di dialogo REINS. NUOVA PASSWORD, inserire nuovamente la stessa password.

1-4 Spostare il cursore alla destra della casella REINS. NUOVA PASSWORD e premere il pulsante ► (o ENTER) per visualizzare la casella ANNOTARE PASSWORD per circa 30 secondi, durante i quali è possibile prendere nota della password stessa.

Premere il pulsante ► (o ENTER) per tornare al menu di attivazione/disattivazione RILEV.SPOSTAMENTO.
• Non dimenticare la password RILEV.SPOSTAMENTO.
• Questa funzione si attiverà solo quando il proiettore viene riacceso dopo lo spegnimento tramite l'interruttore di alimentazione.
• Questa funzione potrebbe non operare correttamente se il proiettore non è in posizione stabile quando si seleziona ACCEN.RE.
2 Disattivazione della funzione RILEV. SPOSTAMENTO
2-1 Seguire la procedura riportata al punto 1-1 per visualizzare il menu di attivazione/disattivazione del RILEV. SPOSTAMENTO.
2-2 Selezionare SPEGNERE per visualizzare la finestra di dialogo INSERISCI PASSWORD (grande). Inserire la password registrata e lo schermo tornerà al menu di attivazione/disattivazione del RILEV.SPOSTAMENTO.

Finestra di dialogo INSERISCI PASSWORD (grande)
Se viene inserita una password errata, il menu verrà chiuso. Se necessario, ripetere la procedura dal punto 2-1.
3 Se avete dimenticato la password
3-1 Seguire la procedura indicata in 1-1 per visualizzare il menu di attivazione/disattivazione RILEV. SPOSTAMENTO.
3-2 Selezionare SPEGNERE per visualizzare la finestra di dialogo INSERISCI PASSWORD (grande). All'interno del dialogo verrà visualizzata la Richiesta codice a 10 cifre.
3-3 Contattare il vostro rivenditore con la Richiesta codice a 10 cifre. La password verrà inviata la conferma della registrazione utente.</td></tr>
</table>

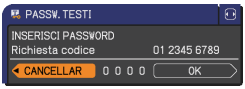
(continua alla pagina seguente)

<table>
<tr><th>Voce</th><th>Descrizione</th></tr>
<tr><td>PASSW. TESTI</td><td>
La funzione PASSW. TESTI impedisce la sovrascrittura di I MIEI TESTI. Se per I MIEI TESTI è impostata una password;
• Il menu VIS. TESTI non sarà disponibile e non sarà possibile modificare le impostazioni VISUALIZZA.
• Il menu SCRIVI TESTI non sarà disponibile per evitare la sovrascrittura di I MIEI TESTI.
1 Attivazione della funzione PASSW. TESTI

1-1 Servirsi dei pulsanti ▲/▼ del menu SICUREZZA per selezionare PASSW. TESTI e premere il pulsante ► (o ENTER) per visualizzare il menu di attivazione/disattivazione PASSW. TESTI.

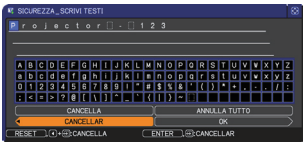
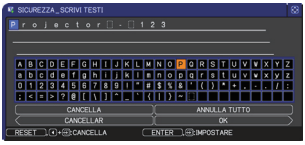
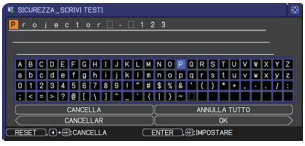
Finestra di dialogo INSERIRE NUOVA PASSWORD (piccola)
1-2 Usare i pulsanti ▲/▼ del menu attivazione/disattivazione PASSW. TESTI per selezionare ACCEN.RE. Si visualizzerà la finestra di dialogo INSERIRE NUOVA PASSWORD (piccola).

1-3 Servirsi i pulsanti ▲/▼/◄/► per inserire una password. Spostare il cursore alla destra della finestra di dialogo INSERIRE NUOVA PASSWORD (piccola) e premere il pulsante ► (o ENTER) per visualizzare il dialogo REINS. NUOVA PASSWORD, quindi inserire di nuovo la stessa password.

1-4 Spostare il cursore alla destra della casella REINS. NUOVA PASSWORD e premere il pulsante ► (o ENTER) per visualizzare la casella ANNOTARE PASSWORD per circa 30 secondi, durante i quali è possibile prendere nota della password stessa.
Premendo il pulsante ► (o ENTER) si tornerà al menu di attivazione/disattivazione PASSW. TESTI.
2 Disattivare la funzione PASSW. TESTI


Finestra di dialogo INSERISCI PASSWORD (grande)
2-1 Seguire la procedura al punto 1-1 per visualizzare il menu di attivazione/disattivazione PASSW. TESTI.
2-2 Selezionare SPEGNERE per visualizzare la finestra di dialogo INSERISCI PASSWORD (grande). Inserire la password registrata e lo schermo ritornerà al menu di attivazione/disattivazione PASSW. TESTI.
Se si inserisce una password errata, il menu verrà chiuso. Se necessario ripetere la procedura dal punto 2-1.
3 In caso si sia dimenticata la password
3-1 Seguire la procedura riportata alla sezione 1-1 per visualizzare il menu di attivazione/disattivazione PASSW. TESTI.
3-2 Selezionare SPEGNERE per visualizzare il dialogo INSERISCI PASSWORD (grande). Comparirà la Richiesta codice a 10 cifre.
3-3 Per la Richiesta codice a 10 cifre contattare il proprio rivenditore. La password verrà inviata dopo la conferma della registrazione utente.
</td></tr>
</table>

(continua alla pagina seguente)

Voce	Descrizione
VIS. TESTI	(1) Servirsi dei pulsanti ▲/▼ del menu SICUREZZA per selezionare VIS. TESTI e premere il pulsante ► **(o ENTER**) per visualizzare il menu di attivazione/disattivazione VIS. TESTI. (2) Servirsi dei pulsanti ▲/▼ del menu VIS. TESTI per attivare o disattivare la funzione. ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE Quando è impostato ACCEN.RE, il I MIEI TESTI sarà mostrato sullo schermo AVVIARE e il dialogo IMMET_INFO. • Questa funzione è valida solo se PASSW. TESTI è impostata a SPEGNERE.
SCRIVI TESCI	(1) Tramite i pulsanti ▲/▼ del menu SICUREZZA selezionare SCRIVI TESTI e premere il pulsante ► **(o ENTER**). Si visualizza il dialogo SCRIVI TESTI.  (2) Sulle prime 3 righe viene riportato il testo corrente. Se il testo non è ancora stato scritto le righe saranno vuote. Servirsi dei pulsanti ▲/▼/◄/► e del pulsante **ENTER** (o **INPUT**) per selezionare e inserire i caratteri. Per cancellare 1 carattere alla volta, premere il pulsante **RESET** (o premere i pulsanti ◄ e **INPUT** contemporaneamente). Se si sposta il cursore su CANCELLA o su ANNULLA TUTTO sullo schermo e si preme il pulsante **ENTER** (o **INPUT**), si cancella 1 carattere o tutti i caratteri. Il testo in MIEI TESTI può comprendere fino a 24 caratteri.   (3) Per modificare un carattere già inserito, premere il pulsante ▲/▼ per spostarsi alla prima riga e servirsi dei pulsanti ◄/► per portare il cursore sui caratteri che si vogliono modificare. Premere **ENTER** (o **INPUT**) per selezionare il carattere. Quindi seguire la medesima procedura descritta alla voce (2) qui sopra. (4) Per terminare l'inserimento di testi, portarsi con il cursore su OK, poi premere ► (o **ENTER**/**INPUT**). Per ritornare a I MIEI TESTI senza salvare le modifiche, spostare il cursore su CANCELLAR e premere ◄ (o **ENTER**/**INPUT**). • La funzione SCRIVI TESTI è disponibile solo se la funzione PASSW. TESTI è impostata a SPEGNERE.
INDICATORE SICUREZ.	(1) Servirsi dei pulsanti ▲/▼ del menu SICUREZZA per selezionare INDICATORE SICUREZ. e premere il pulsante ► **(o ENTER**) per visualizzare il menu di attivazione/ disattivazione INDICATORE SICUREZ. (2) Servirsi dei pulsanti ▲/▼ del menu INDICATORE SICUREZ. per attivare o disattivare la funzione. ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE Quando è impostato su ACCEN.RE, l'indicatore **SECURITY** lampeggia in stato di attesa se BLOCCO PIN oppure RILEV.SPOSTAMENTO è impostato su ACCEN.RE.

Manutenzione

Sostituzione della lampada

Una lampada ha una vita limitata. L'utilizzo della lampada per periodi prolungati può causare la visualizzazione di immagini eccessivamente scure oppure determinare una riproduzione non perfetta delle tonalità cromatiche. Ogni lampada ha una durata diversa e alcune lampade potrebbero scoppiare o fulminarsi subito dopo che si è iniziato ad usarle.
È opportuno procurarsi una nuova lampada e sostituirla non appena sembra necessario. A questo scopo è necessario rivolgersi al proprio rivenditore comunicando il numero che identifica il tipo della lampada.

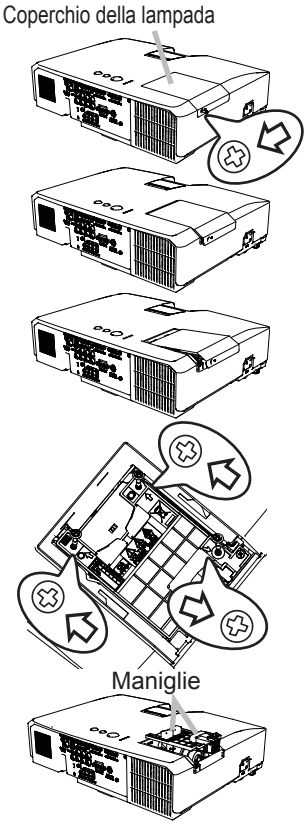
Numero tipo: RLC-053(DT01055)

Sostituzione della lampada

1. Spegnere il proiettore ed estrarre il cavo di alimentazione. Lasciar raffreddare il proiettore per almeno 45 minuti.
2. Preparare una nuova lampada. Se il proiettore è appeso al soffitto oppure se la lampada si è rotta, richiedere inoltre l' intervento del rivenditore affinché la sostituisca.

Per la sostituzione della lampada seguire la seguente procedura.

3. Allentate la vite (indicata dalla freccia) del coperchio della lampada, quindi slittate e sollevate il coperchio per rimuoverlo.
4. Allentare le 3 viti (indicate dalla freccia) della lampada e sollevare la lampada lentamente dalle maniglie. **Mai** allentare nessun'altra vite.
5. Inserire la lampada nuova e riavvitare saldamente le 3 viti della lampada allentate in precedenza, per bloccarla in posizione.
6. Mentre assemblate le parti intercambiabili del coperchio della lampada e il proiettore, slittate il coperchio della lampada al suo posto. Poi serrate saldamente la vite del coperchio della lampada.
7. Accendere il proiettore e ripristinare il tempo di utilizzo della lampada alla voce TEMPO LAMPADA del menu OPZ.
   (1) Premere il pulsante **MENU** per visualizzare un menu.
   (2) Selezionare MENÚ AVANZATO con il pulsante ▲/▼, quindi premere il pulsante ► (o **ENTER**).
   (3) Selezionare OPZ. nella colonna di sinistra del menu con il pulsante ▲/▼, quindi premere il pulsante ► (o **ENTER**).
   (4) Selezionare TEMPO LAMPADA con il pulsante ▲/▼, quindi premere il pulsante ► (o **ENTER/RESET**). Appare così una finestra di dialogo.
   (5) Premere il pulsante ► in modo da selezionare "OK" nella finestra di dialogo. In tal modo si esegue il reset del tempo della lampada.



⚠ **CAUTELA** ►Non toccare l'interno del proiettore mentre si estrae la lampada.

NOTA • Per assicurarsi dell'attendibilità delle indicazioni fornite dalla lampada è necessario resettare il tempo lampada solo dopo la sostituzione della lampada stessa.

Sostituzione della lampada (continua)

Avvisi di sicurezza relativi alla lampada

ALTA TENSIONE **ALTA TEMPERATURA** **ALTA PRESSIONE**

⚠**AVVERTENZA** ►Il proiettore è dotato di una lampada di vetro con mercurio ad alta pressione. Se sottoposta a scossoni, graffiata, toccata quando è calda o se non viene sostituita quando è usurata, la lampada può rompersi con un forte scoppio oppure può fulminarsi. Ogni lampada ha una durata diversa e alcune lampade potrebbero scoppiare o fulminarsi subito dopo che si è iniziato ad usarle. Inoltre, quando la lampadina scoppia, è possibile che nel vano della lampada si diffondano frammenti di vetro e che dai fori per la ventilazione del proiettore fuoriesca gas contenente mercurio.

►**Smaltimento della lampada:** Questo prodotto contiene una lampada al mercurio; non smaltire con i normali rifiuti domestici. Per lo smaltimento rispettare le disposizioni locali in tema di tutela dell'ambiente.

• Per il riciclo della lampada, fare riferimento a www.lamprecycle.org (negli USA).

• Per lo smaltimento del prodotto, contattare l'ufficio governativo locale oppure www.eiae.org (negli USA) oppure www.epsc.ca (in Canada).

Rivolgersi al proprio rivenditore per ottenere maggiori informazioni.

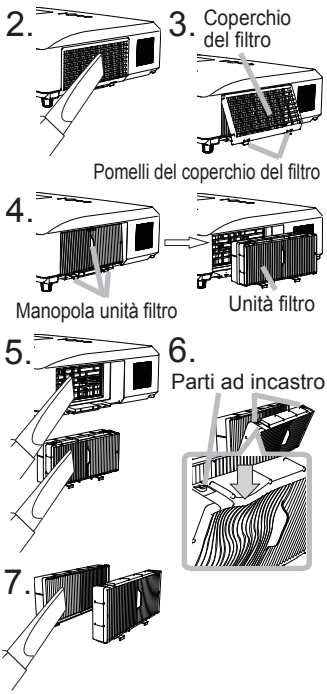
Scollegare il cavo dalla presa elettrica	• Se la lampadina dovesse rompersi (in questo caso si ode un forte scoppio), disinserire il cavo di alimentazione dalla presa elettrica e richiedere una lampada di ricambio al rivenditore locale. Frammenti di vetro possono danneggiare le parti interne del proiettore oppure ferire l'utente. Non pulire pertanto il proiettore e non sostituire da soli la lampada. • Se la lampadina dovesse rompersi (in questo caso si ode un forte scoppio), ventilare bene la stanza e non respirare il gas che fuoriesce dai fori di ventilazione del proiettore. Non portare il gas a contatto con gli occhi o con la bocca. • Prima di sostituire la lampada spegnere il proiettore e scollegare il cavo di alimentazione, quindi attendere almeno 45 minuti per permettere alla lampada di raffreddarsi. Se si tocca la lampada quando è calda si corre il rischio di scottarsi e di danneggiare la lampada stessa.
	• Non allentare mai le viti del proiettore, tranne quelle contrassegnate (segnate da una freccia). • Non aprire il coperchio della lampada mentre il proiettore è appeso a un soffitto. Infatti, se la lampadina della lampada si rompe, quando si apre il coperchio i frammenti cadrebbero a terra e questo potrebbe rappresentare un pericolo. Inoltre, utilizzare il proiettore in luoghi alti è pericoloso, per cui anche se la lampadina non è rotta, chiedere sempre al rivenditore di sostituire la lampada. • Non utilizzare il proiettore senza il coperchio della lampada. Dopo la sostituzione della lampada, riavvitare saldamente le viti. Viti allentate possono causare danni o ferite.
	• Utilizzare solo lampade del tipo specificato. • Se la lampada si guasta subito dopo il primo utilizzo, è possibile che sussistano ulteriori problemi alla rete elettrica. Se ciò si verifica, contattare il rivenditore locale o un responsabile dell'assistenza. • Attenzione: se la lampada subisce urti o scossoni oppure è graffiata la lampadina potrebbe scoppiare durante l'uso. • Non utillizzare la lampada quando è già usurata: potrebbe annerirsi, non illuminarsi più oppure scoppiare. Sostituire la lampada nel più breve tempo possibile se le immagini appaiono troppo scure oppure se le tonalità dei colori sembrano di scarsa qualità. Non utilizzare lampade vecchie (già usate) perché queste potrebbero rompersi.

Pulizia e sostituzione del filtro dell'aria

Il filtro dell'aria ha due tipi di filtri all'interno. Si raccomanda di controllare e pulire il filtro dell'aria periodicamente. Quando gli indicatori o un messaggio sollecita di pulire il filtro dell'aria, eseguire l' operazione il più presto possibile. Se i filtri sono danneggiati o molto sporchi, sostituirli con filtri nuovi. Per preparare i nuovi filtri, contattate il vostro fornitore e ditegli il seguenti numero stampato.

Quando si sostituisce la lampada, sostituire anche il filtro dell'aria.
Un filtro dell'aria del tipo specificato viene fornito con questo proiettore unitamente alla lampada per la sostituzione.

1. Spegnere il proiettore ed estrarre il cavo di alimentazione. Attendere che il proiettore sia freddo.
2. Utilizzare un aspirapolvere sopra e intorno al coperchio del filtro.
3. Afferrare e tirare verso l'alto le manopole del coperchio del filtro per toglierlo.
4. Premere delicatamente le monopole laterali inferiori per sbloccare il lato inferior dell'unità filtro. Tirare la manopola centrale per togliere l'unità filtro.
5. Usare un aspirapolvere per pulire i fori del filtro del proiettore e il lato esterno dell'unità del filtro.
6. L'unità filtro è composto da due parti. Premere verso il basso intorno alle parti interconnesse per sbloccare, quindi separare le due parti.
7. Usare un aspirapolvere per il lato interno di ciascuna parte dell'unità filtro per pulirle. Se i filtri sono danneggiati o molto sporchi, sostituirli con filtri nuovi.
8. Unire le due parti per riassemblare l'unità filtro.
9. Inserire nuovamente l'unità filtro nel proiettore.
10. Rimettere il coperchio del filtro in posizione.
11. Accendere il proiettore e ripristinare il tempo di utilizzo del filtro alla voce TEMPO FILTRO del MENU FACILE.



(1) Premere il pulsante **MENU** per visualizzare un menu.
(2) Con il pulsante ▲/▼ selezionare TEMPO FILTRO e premere quindi il pulsante ► (o **ENTER/RESET**). Appare così una finestra di dialogo.
(3) Premere il pulsante ► in modo da selezionare "OK" nella finestra di dialogo. In tal modo si esegue il reset del tempo di utilizzo del filtro.

⚠**AVVERTENZA** ►Prima di eseguire la manutenzione del filtro dell'aria, assicurarsi che il cavo di alimentazione non sia inserito, quindi lasciare al proiettore il tempo sufficiente per raffreddarsi.
► Usare solo il filtro dell'aria del tipo specificato. Non utilizzare il proiettore senza il filtro dell'aria o il coperchio del filtro. Fare ciò potrebbe causare incendi o malfunzionamento del proiettore.
► Pulire il filtro dell'aria periodicamente. Se il filtro dell'aria diviene ostruito da polvere o altro, aumenta la temperatura interna, la quale potrebbe causare incendi, ustioni o malfunzionamento del proiettore.

NOTA • Si consiglia di azzerare il tempo del filtro solo dopo la pulizia o sostituzione del filtro dell'aria, per avere una indicazione corretta riguardo il filtro dell'aria.
• Il proiettore potrebbe visualizzare il messaggio come "CONTROLLO FLUSSO ARIA" o spegnere il proiettore, per prevenire l'aumento del livello di surriscaldamento interno.

Altre precauzioni

Interno del proiettore

Per garantire l'utilizzo sicuro del proiettore, farlo pulire e controllare dal rivenditore locale una volta l'anno.

Cura dell'obiettivo

Una lente incrinata, sporca o annebbiata può causare un deterioramento della qualità di visualizzazione. Eseguire una corretta manutenzione della lente, procedendo con cautela.

1. Spegnere il proiettore ed estrarre il cavo di alimentazione. Attendere che il proiettore sia freddo.
2. Dopo essersi assicurati che il proiettore è sufficientemente freddo, pulire delicatamente la lente con un panno apposito reperibile in commercio. Non toccare la lente con le mani.

Cura dello chassis e del telecomando

Una manutenzione non appropriata può causare lesioni e originare fenomeni nocivi come perdita di colore, distacco della vernice ecc.

1. Spegnere il proiettore ed estrarre il cavo di alimentazione. Attendere che il proiettore sia freddo.
2. Dopo essersi assicurati che il proiettore è sufficientemente freddo, pulirlo delicatamente con una garza o un panno morbido.
   Se il proiettore è estremamente sporco, immergere un panno morbido in acqua o in un detergente neutro diluito nell'acqua e pulire delicatamente dopo avere strizzato il panno stesso. Poi asciugare con un panno morbido.

⚠**AVVERTENZA** ►Prima di eseguire la manutenzione, assicurarsi che il cavo di alimentazione non sia inserito, quindi lasciare al proiettore il tempo sufficiente per raffreddarsi. Operazioni di manutenzione eseguite quando il proiettore è troppo caldo potrebbero causare fulminazioni interne o il malfunzionamento del proiettore.
►Non eseguire operazioni di manutenzione sui componenti interni del proiettori. Questo è molto pericoloso.
►Evitare di bagnare il proiettore o inserirvi liquidi. Questo potrebbe causare incendi, scosse elettriche e/o il malfunzionamento del proiettore.
• Non collocare contenitori contenenti acqua, detergenti o sostanze chimiche vicino al proiettore.
• Non usare nebulizzatori o spray.

⚠► **CAUTELA** Osservare una corretta manutenzione del proiettore secondo le istruzioni fornite. Una manutenzione non appropriata può causare lesioni e originare fenomeni nocivi come perdita di colore, distacco della vernice ecc.
►Non usare detergenti o prodotti chimici diversi da quelli specificati in questo manuale.
►Non lucidare o strofinare con oggetti rigidi.

Risoluzione dei problemi

Se si verificano anormalità durante il funzionamento, smettere immediatamente di utilizzare il proiettore.

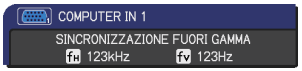
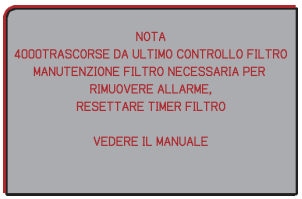
⚠**AVVERTENZA** ►Non usare mai il proiettore se si presentano anormalità quali fumo, strani odori, rumore eccessivo, danni allo chassis o ai componenti o ai cavi, penetrazione di liquidi o sostanze estranee, ecc. In tali circostanze, scollegare immediatamente la spina dalla presa di corrente. Dopo la scomparsa del fumo o del cattivo odore, contattare il rivenditore o il centro di assistenza.

In caso di problemi relativi all'apparecchio, è opportuno eseguire i seguenti controlli ed effettuare le seguenti operazioni prima di rivolgersi all'assistenza per la riparazione.
Se non è possibile risolvere il problema, contattare il rivenditore o il servizio assistenza. Il rivenditore o il centro di assistenza sapranno precisare anche le condizioni di garanzia.

(continua alla pagina seguente)

Messaggi d'errore

Se compare uno dei seguenti messaggi, eseguire le verifiche e le operazioni indicate nella tabella. I messaggi scompariranno automaticamente dopo alcuni minuti, ma riapparirano tutte le volte che si accende il proiettore.

Messaggio	Descrizione
	Nessun segnale in ingresso. Verificare il collegamento al segnale di ingresso e lo stato della fonte.
	**La frequenza orizzontale o verticale del segnale in ingresso non è compresa nella gamma specificata.** Verificare i dati tecnici per questa unità o i dati tecnici della fonte del segnale.
	E' immesso un segnale improprio. Per favore confermare le specifiche per il vostro proiettore o le specifiche della fonte del segnale.
	La temperatura interna aumenta. Spegnere il proiettore e lasciarlo raffreddare per almeno 20 minuti. Controllare che nessuna di queste situazioni si sia verificata e accendere nuovamente il proiettore. • L'apertura per il passaggio dell'aria è bloccata? • Il filtro dell'aria è sporco? • La temperatura supera i 35°C? Se la stessa indicazione si visualizza dopo la verifica, impostare la VEL.VENTOLA della voce SERVIZIO del menu OPZ. a ALTO.
	**Usare una certa precauzione nel pulire il filtro dell'aria.** Spegnere immediatamente l'alimentazione e pulire o sostituire il filtro dell'aria, consultando la sezione "Pulizia e sostituzione del filtro dell'aria" di questo manuale. Dopo aver pulito o sostituito il filtro, resettare il timer del filtro.
	Il funzionamento del pulsante non è disponibile.

Indicatori di avvertimento

Se gli indicatori **POWER**, **TEMP**, **LAMP** e **SECURITY** non si accendono secondo le modalità indicate, eseguire le verifiche riportate nella tabella qui sotto.

POWER	TEMP	LAMP	SECURITY	Descrizione
Acceso con luce arancione	**Spento**	**Spento**	**Spento**	**Il proiettore è nella fase stand-by.** Consultare la sezione “Accensione/spegnimento”.
			Lampeggia con giallo	**Il proiettore è nella fase stand-by.** L’INDICATORE SICUREZ. è impostato su ACCEN. RE e BLOCCO PIN o (e) RILEV.SPOSTAMENTO è (sono) attivato(i).
Lampeggia con luce verde	**Spento**	**Spento**	**Spento**	**Il proiettore si sta scaldando.** Attendere.
Acceso con **luce verde**	**Spento**	**Spento**	**Spento**	**Il proiettore è nella fase attiva.** Si possono eseguire le normali operazioni.
Lampeggia con luce arancione	**Spento**	**Spento**	**Spento**	**Il proiettore si sta raffreddando.** Attendere.
*Lampeggia con **luce rossa***	(discrezionale)	(discrezionale)	**Spento**	**Il proiettore si sta raffreddando. È stato rilevato un errore.** Attendere finché l’indicatore **POWER** smette di lampeggiare, poi eseguire le operazioni descritte qui sotto.
*Lampeggia con **luce rossa** oppure* Acceso con **luce rossa**	**Spento**	Acceso con **luce rossa**	**Spento**	**La lampada non si illumina; è possibile che i componenti interni siano troppo caldi.** Spegnere il proiettore e lasciarlo raffreddare per almeno 20 minuti. Quando il proiettore si è sufficientemente raffreddato, controllare che nessuna di queste situazioni si sia verificata e accendere nuovamente l’unità. • L’apertura per il passaggio dell’aria è bloccata? • Il filtro dell’aria è sporco? • La temperatura supera i 35 gradi? Se la stessa indicazione si visualizza dopo la verifica, sostituire la lampada riferendosi alla sezione “Sostituzione della lampada”.
*Lampeggia con **luce rossa** oppure* Acceso con **luce rossa**	**Spento**	*Lampeggia con **luce rossa***	**Spento**	**Il coperchio della lampada non è fissato correttamente.** Spegnere il proiettore e lasciarlo raffreddare per almeno 45 minuti. Quando il proiettore è freddo, verificare se il coperchio della lampada è fissato correttamente. Dopo aver eseguito le operazioni necessarie, riaccendere il proiettore. Se il fenomeno si ripete anche dopo aver eseguito le operazioni indicate, contattare il rivenditore o l’assistenza.

(continua alla pagina seguente)

Indicatori di avvertimento (continua)

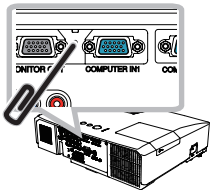
POWER	TEMP	LAMP	SECURITY	Descrizione
Lampeggia con ***luce rossa*** *oppure* Acceso con **luce rossa**	*Lampeggia con* ***luce rossa***	**Spento**	**Spento**	**La ventola di raffreddamento non funziona.** Spegnere il proiettore e lasciarlo raffreddare per almeno 20 minuti. Dopo il raffreddamento, assicurarsi che che non ci siano oggetti estranei intrappolati nella ventola, ecc., quindi accendere di nuovo. Se la stessa indicazione si visualizza dopo questa verifica, contattare il rivenditore o il servizio di assistenza.
Lampeggia con ***luce rossa*** *oppure* Acceso con **luce rossa**	Acceso con **luce rossa**	**Spento**	**Spento**	**La parte interna potrebbe essersi surriscaldata.** Spegnere il proiettore e lasciarlo raffreddare per almeno 20 minuti. Quando il proiettore si è sufficientemente raffreddato, controllare che nessuna di queste situazioni si sia verificata e accendere nuovamente l'unità. • L'apertura per il passaggio dell'aria è bloccata? • Il filtro dell'aria è sporco? • La temperatura della periferica supera i 35 gradi? Se la stessa indicazione si visualizza dopo la verifica, impostare la VEL.VENTOLA alla voce SERVIZIO del menu OPZ. a ALTO.
Acceso con **luce verde**	Lampeggia simultaneamente con ***luce rossa***		**Spento**	**È necessario pulire il filtro.** Spegnere immediatamente l'alimentazione e pulire o sostituire il filtro dell'aria, consultando la sezione "Pulizia e sostituzione del filtro dell'aria". Dopo aver pulito o sostituito il filtro, resettare il timer del filtro stesso. Dopo questa operazione, riaccendere il proiettore.
Acceso con **luce verde**	Lampeggia ad alternanza con ***luce rossa***		**Spento**	**La parte interna del proiettore potrebbe essere troppo fredda.** Si raccomanda di utilizzare l'unità entro l' intervallo previsto come temperatura d' esercizio (da 5°C a 35°C). Dopo questa operazione, riaccendere il proiettore.

NOTA • Se le parti interne si surriscaldano, per ragioni di sicurezza il proiettore si spegne automaticamente e quindi non è possibile visualizzare gli indicatori luminosi. In tal caso, scollegare il proiettore dalla rete elettrica e attendere almeno 45 minuti. Quando il proiettore è freddo, verificare se il coperchio della lampada e la lampada sono fissati correttamente, poi riaccendere l'apparecchio.

Arresto del proiettore

Se non è possibile spegnere il proiettore mediante il procedimento normale, premere l'interruttore di arresto servendosi di una graffetta o di un oggetto simile e scollegare il connettore dalla presa. Prima di riaccendere il proiettore, lasciarlo raffreddare per almeno 10 minuti.

Interruttore di arresto



Reset di tutte le impostazioni

Se non è possibile correggere impostazioni errate, tramite l'opzione IMP. FABBRICA alla voce SERVIZIO del menu OPZ. è possibile riportare tutte le impostazioni ai valori di default (tranne LINGUA, TEMPO FILTRO, TEMPO LAMPADA, MSG. FILTRO e SICUREZZA, ecc.).

Fenomeni erroneamente interpretabili come difetti dell'apparecchio

Per quanto riguarda questi fenomeni eseguire le verifiche e le operazioni riportate nella seguente tabella.

Fenomeni	Situazioni che non dipendono da un difetto del proiettore	Pagina di riferimento
L'unità non si accende.	**Il cavo di alimentazione non è inserito.** Collegare correttamente il cavo.	11
	Durante il funzionamento si è verificata un' interruzione di energia elettrica (blackout), ecc. Scollegare il proiettore dalla rete elettrica e lasciarlo raffreddare per almeno 10 minuti. Poi riaccendere.	11, 14
	Non c'è la lampada e/o il coperchio della lampada. Non si è fissato correttamente la lampada o il coperchio. Spegnere il proiettore, scollegarlo dalla rete elettrica e lasciarlo raffreddare per almeno 45 minuti. Quando il proiettore è freddo, verificare se il coperchio della lampada e la lampada sono fissati correttamente, poi riaccendere l'apparecchio.	53, 54
Non vengono emessi suoni né immagini.	**I cavi per la ricezione del segnale non sono collegati correttamente.** Collegare i cavi correttamente.	9
	La sorgente del segnale non funziona correttamente. Impostare correttamente la sorgente del segnale riferendosi al manuale del dispositivo sorgente.	–
	Le impostazioni di conversione del segnale non sono correttamente abbinate. Selezionare il segnale di ingresso e correggere le impostazioni.	15, 16
	Sono state attivate la funzione SP.VUOTO per le immagini e la funzione MUTE per i suoni. Potrebbe essere attiva la funzione AV MUTE. Fare riferimento alle voci "Non si produce alcun suono" e "Non si visualizzano immagini" alla pagina successiva per disattivare le funzioni MUTE e SP.VUOTO.	15, 21, 44

(continua alla pagina seguente)

Fenomeni erroneamente interpretabili come difetti dell'apparecchio (continua)

Fenomeni	Situazioni che non dipendono da un difetto del proiettore	Pagina di riferimento
Non si produce alcun suono.	**I cavi per la ricezione del segnale non sono collegati correttamente.** Collegare i cavi correttamente.	9
	È attiva la funzione MUTE. Ripristinare il suono premendo il pulsante **MUTE** oppure **VOLUME+/-** sul telecomando.	15
	Il volume è regolato su un livello molto basso. Regolare il volume su un livello più alto mediante la funzione menu sul telecomando.	15
	L'impostazione SORGENTE AUDIO/SPEAKER non è corretta. Impostare correttamente SORGENTE AUDIO/SPEAKER nel menu AUDIO.	36
Non si visualizzano immagini.	**La lente è coperta.** Rimuovere il coperchio dell'obiettivo.	3
	I cavi per la ricezione del segnale non sono collegati correttamente. Collegare i cavi correttamente.	9
	La luminosità è regolata su un livello molto basso. Regolare la LUMIN. su un livello più alto mediante la corrispondente funzione del menu.	26
	Il computer non è in grado di rilevare il proiettore come monitor plug and play. Assicurarsi che il computer sia in grado di rilevare un monitor plug and play, utilizzando un altro monitor plug and play.	10
	Si visualizza lo schermo SP.VUOTO. Premere il pulsante **BLANK** sul telecomando.	21
La visualizzazione è bloccata.	**È attiva la funzione FISSA.** Premere il pulsante **FREEZE** per ritornare alla visualizzazione normale.	21
I colori appaiono affievoliti. Le tonalità non sono ben definite.	**I colori non sono ben regolati.** Eseguire la regolazione dell'immagine cambiando le impostazioni di TEMP. COL., COLORE, CHIARI e/o SPAZIO COL., mediante le funzioni menu.	27, 31
	L'impostazione SPAZIO COL. non è adatta. Cambiare SPAZIO COL. impostando su AUTO, RGB, SMPTE240, REC709 o REC601.	31

(continua alla pagina seguente)

Fenomeni erroneamente interpretabili come difetti dell'apparecchio (continua)

Fenomeni	Situazioni che non dipendono da un difetto del proiettore	Pagina di riferimento
Le immagini appaiono troppo scure.	**La luminosità e/o il contrasto sono regolati ad un livello troppo basso.** Regolare la LUMIN. e/o il CONTRASTO ad un livello più alto tramite la funzione del menu.	26
	È attiva la funzione MODALITÀ à ECO. Selezionare NORMALE per la voce MODALITÀ ECO nel menu IMPOSTA.	34
	La lampada è alla fine della sua durata. Sostituire la lampada.	53, 54
Le immagini appaiono sfuocate.	**Le impostazioni di messa a fuoco e/o fase orizzontale non sono corrette.** Regolare la messa a fuoco usando l'anello di messa a fuoco e/o con il menu FASE H.	18, 30
	La lente è sporca o annebbiata. Pulire la lente riferendosi alla sezione "Cura dell'obiettivo".	56
RS-232C non funziona.	**La funzione RISPARMIO sta funzionando.** Selezionare NORMALE per la voce MOD. ATTESA nel menu IMPOSTA.	35

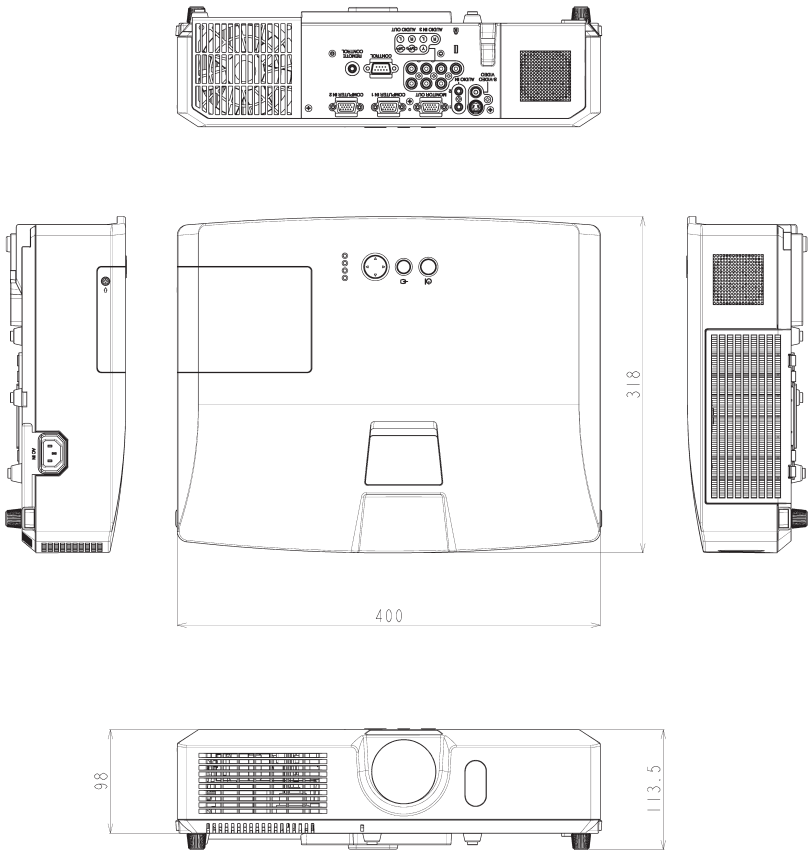
NOTA • Sul display potrebbero comparire macchie chiare o scure. Questa è una caratteristica dei display a cristalli liquidi e non rappresenta o comporta un difetto del proiettore.

Dati tecnici

Dati tecnici

Articolo	Dati tecnici
Denominazione prodotto	Proiettore a cristalli liquidi
Pannello a cristalli liquidil	786.432 pixels (1024 orizzontale x 768 verticale)
Obiettivo	Obiettivo zoom, f = 19 ~ 23 mm (approssimativamente)
Lampada	260W UHB
Altoparlante	16W
Altoparlanto	100-120V c.a/4,6A, 220-240V c.a/2,1A
Potenza assorbita	390W
Fascia di temperatura	5 ~ 35°C (Funzionamento)
Dimensione	400 (L) x 98 (A) x 318 (P) mm * Parti sporgenti escluse. Si prega di riferirsi alla seguente figura.
Peso (massa)	circa 4,2kg
Terminali	**Porta di ingresso del computer** COMPUTER IN1 ..... D-sub 15 pin mini x1 COMPUTER IN2 ..... D-sub 15 pin mini x1 **Porta di uscita del computer** MONITOR OUT ..... D-sub 15 pin mini x1 **Porta di ingresso video** Y, Cb/Pb, Cr/Pr (Video component) .....RCA x3 S-VIDEO.....mini DIN4 pin x1 VIDEO .....RCA x1 **Porta di ingresso/uscita audio** AUDIO IN1.....Stereo mini x1 AUDIO IN2.....Stereo mini x1 AUDIO IN3 (R, L).....RCA x2 AUDIO OUT (R, L).....RCA x2 **Altro** CONTROL.....D-sub 9 pin x1 REMOTE CONTROL.....Stereo mini x1
Parti Opzional	**Lampada**: RLC-053(DT01055) **Set filtri / Telecomando laser e a filo:** Per ulteriori informazioni, si prega di contattare il vostro rivenditore.

Dati tecnici (continua)



[unità: mm]

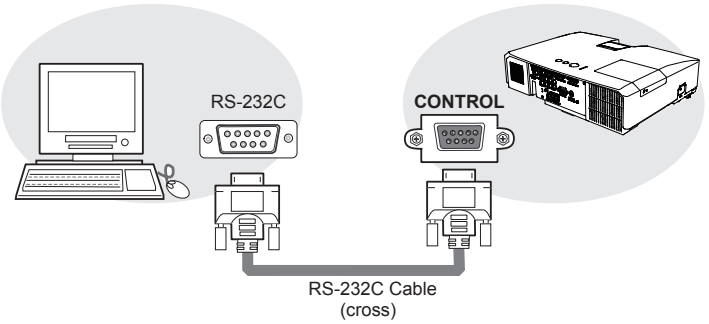
RS-232C Communication

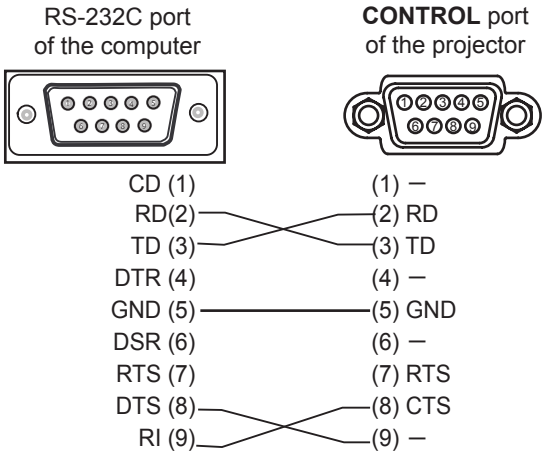
When the projector connects to the computer by RS-232C communication, the projector can be controlled with RS-232C commands from the computer.

For details of RS-232C commands, refer to RS-232C Communication command table.

Connection

1. Turn off the projector and the computer.
2. Connect the projector's **CONTROL** port and the computer's RS-232C port with a RS-232C cable (cross). Use the cable that fulfills the specification shown in figure
3. Turn the computer on, and after the computer has started up turn the projector on.





Communicaion settings

1. Protocol

19200bps,8N1

2. Command format ("h" shows hexadecimal)

Byte Number	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Command	Header							Data					
	Header code		Packet	Data size		CRC flag		Action		Type		Setting code	
Action	L	H		L	H	L	H	L	H	L	H	L	H
<SET>Change setting to desired value [(cL)(cH)] by [(eL)(eH)].	BEh	EFh	03h	06h	00h	(aL)	(aH)	01h	00h	(bL)	(bH)	(cL)	(cH)
<GET>Read projector internal setup value [(bL)(bH)] .						(aL)	(aH)	02h	00h	(bL)	(bH)	00h	00h
<INCREMENT> Increment setup value [(bL)(bH)] by 1.						(aL)	(aH)	04h	00h	(bL)	(bH)	00h	00h
<DECREMENT> Decrement setup value [(bL)(bH)] by 1.						(aL)	(aH)	05h	00h	(bL)	(bH)	00h	00h
<EXECUTE> Run a command [(bL)(bH)].						(aL)	(aH)	06h	00h	(bL)	(bH)	00h	00h

[Header code] [Packet] [Data size]

Set [BEh, EFh, 03h, 06h, 00h] to byte number 0 ~ 4.

[CRC flag]

For byte number 5, 6, refer to RS-232C Communication command table.

[Action]

Set functional code to byte number 7, 8.
<SET> = [01h, 00h], <GET> = [02h, 00h], <INCREMENT> = [04h, 00h]
<DECREMENT> = [05h, 00h], <EXECUTE> = [06h, 00h]
Refer to the Communication command table.

[Type] [Setting code]

For byte number 9 ~ 12, refer to RS-232C Communication command table.

3. Response code / Error code ("h" shows hexadecimal)

(1) ACK reply : 06h

When the projector receives the Set, Increment, Decrement or Execute command correctly, the projector changes the setting data for the specified item by [Type], and it returns the code.

(2) NAK reply : 15h

When the projector cannot understand the received command, the projector returns the error code.

In such a case, check the sending code and send the same command again.

(3) Error reply : 1Ch + 0000h

When the projector cannot execute the received command for any reasons, the projector returns the error code.

In such a case, check the sending code and the setting status of the projector.

(4) Data reply : 1Dh + xxxxh

When the projector receives the GET command correctly, the projector returns the responce code and 2 bytes of data.

NOTE • Operation cannot be guaranteed when the projector receives an undefined command or data.
• Provide an interval of at least 40ms between the response code and any other code.
• The projector outputs test data when the power supply is switched ON, and when the lamp is lit. Ignore this data.
• Commands are not accepted during warm-up.

RS-232C Communication command table

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting Code
Power	Set	OFF	BE EF	03	06 00	2A D3	01 00	00 60	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	BA D2	01 00	00 60	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	19 D3	02 00	00 60	00 00
			[Example return] 00 00 [Off] 01 00 [On] 02 00 [Cool down]						
Input Source	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	FE D2	01 00	00 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	3E D0	01 00	00 20	04 00
		COMPONENT	BE EF	03	06 00	AE D1	01 00	00 20	05 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	9E D3	01 00	00 20	02 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	6E D3	01 00	00 20	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	CD D2	02 00	00 20	00 00
Error Status	Get		BE EF	03	06 00	D9 D8	02 00	20 60	00 00
			[Example return] 00 00 [Normal] 01 00 [Cover error] 02 00 [Fan error] 03 00 [Lamp error] 04 00 [Temp error] 05 00 [Air flow error] 07 00 [Cold error] 08 00 [Filter error]						
MAGNIFY	Get		BE EF	03	06 00	7C D2	02 00	07 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	1A D2	04 00	07 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	CB D3	05 00	07 30	00 00
FREEZE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	83 D2	01 00	02 30	00 00
		FREEZE	BE EF	03	06 00	13 D3	01 00	02 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	B0 D2	02 00	02 30	00 00
BRIGHTNESS	Get		BE EF	03	06 00	89 D2	02 00	03 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	EF D2	04 00	03 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	3E D3	05 00	03 20	00 00
BRIGHTNESS Reset	Execute		BE EF	03	06 00	58 D3	06 00	00 70	00 00
CONTRAST	Get		BE EF	03	06 00	FD D3	02 00	04 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	9B D3	04 00	04 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	4A D2	05 00	04 20	00 00
CONTRAST Reset	Execute		BE EF	03	06 00	A4 D2	06 00	01 70	00 00
PICTURE MODE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	23 F6	01 00	BA 30	00 00
		CINEMA	BE EF	03	06 00	B3 F7	01 00	BA 30	01 00
		DYNAMIC	BE EF	03	06 00	E3 F4	01 00	BA 30	04 00
		BOARD(BLACK)	BE EF	03	06 00	E3 EF	01 00	BA 30	20 00
		BOARD(GREEN)	BE EF	03	06 00	73 EE	01 00	BA 30	21 00
		WHITEBOARD	BE EF	03	06 00	83 EE	01 00	BA 30	22 00
		DAYLIGHT	BE EF	03	06 00	23 E2	01 00	BA 30	30 00
	Get		BE EF	03	06 00	10 F6	02 00	BA 30	00 00
			[Example return] 00 00 [NORMAL] 01 00 [CINEMA] 04 00 [DYNAMIC] 10 00 [CUSTOM] 20 00 [BOARD(BLACK)] 21 00 [BOARD(GREEN)] 22 00 [WHITEBOARD] 30 00 [DAYLIGHT]						

(continued on next page)

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting Code
GAMMA	Set	1 DEFAULT	BE EF	03	06 00	07 E9	01 00	A1 30	20 00
		1 CUSTOM	BE EF	03	06 00	07 FD	01 00	A1 30	10 00
		2 DEFAULT	BE EF	03	06 00	97 E8	01 00	A1 30	21 00
		2 CUSTOM	BE EF	03	06 00	97 FC	01 00	A1 30	11 00
		3 DEFAULT	BE EF	03	06 00	67 E8	01 00	A1 30	22 00
		3 CUSTOM	BE EF	03	06 00	67 FC	01 00	A1 30	12 00
		4 DEFAULT	BE EF	03	06 00	F7 E9	01 00	A1 30	23 00
		4 CUSTOM	BE EF	03	06 00	F7 FD	01 00	A1 30	13 00
		5 DEFAULT	BE EF	03	06 00	C7 EB	01 00	A1 30	24 00
		5 CUSTOM	BE EF	03	06 00	C7 FF	01 00	A1 30	14 00
		6 DEFAULT	BE EF	03	06 00	57 EA	01 00	A1 30	25 00
		6 CUSTOM	BE EF	03	06 00	57 FE	01 00	A1 30	15 00
	Get		BE EF	03	06 00	F4 F0	02 00	A1 30	00 00
User Gamma Pattern	Set	Off	BE EF	03	06 00	FB FA	01 00	80 30	00 00
		9 steps gray scale	BE EF	03	06 00	6B FB	01 00	80 30	01 00
		15 steps gray scale	BE EF	03	06 00	9B FB	01 00	80 30	02 00
		Ramp	BE EF	03	06 00	0B FA	01 00	80 30	03 00
	Get		BE EF	03	06 00	C8 FA	02 00	80 30	00 00
User Gamma Point 1	Get		BE EF	03	06 00	08 FE	02 00	90 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	6E FE	04 00	90 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	BF FF	05 00	90 30	00 00
User Gamma Point 1 Reset	Execute		BE EF	03	06 00	58 C2	06 00	50 70	00 00
User Gamma Point 2	Get		BE EF	03	06 00	F4 FF	02 00	91 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	92 FF	04 00	91 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	43 FE	05 00	91 30	00 00
User Gamma Point 2 Reset	Execute		BE EF	03	06 00	A4 C3	06 00	51 70	00 00
User Gamma Point 3	Get		BE EF	03	06 00	B0 FF	02 00	92 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	D6 FF	04 00	92 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	07 FE	05 00	92 30	00 00
User Gamma Point 3 Reset	Execute		BE EF	03	06 00	E0 C3	06 00	52 70	00 00
User Gamma Point 4	Get		BE EF	03	06 00	4C FE	02 00	93 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	2A FE	04 00	93 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	FB FF	05 00	93 30	00 00
User Gamma Point 4 Reset	Execute		BE EF	03	06 00	1C C2	06 00	53 70	00 00
User Gamma Point 5	Get		BE EF	03	06 00	38 FF	02 00	94 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	5E FF	04 00	94 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	8F FE	05 00	94 30	00 00
User Gamma Point 5 Reset	Execute		BE EF	03	06 00	68 C3	06 00	54 70	00 00
User Gamma Point 6	Get		BE EF	03	06 00	C4 FE	02 00	95 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	A2 FE	04 00	95 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	73 FF	05 00	95 30	00 00
User Gamma Point 6 Reset	Execute		BE EF	03	06 00	94 C2	06 00	55 70	00 00
User Gamma Point 7	Get		BE EF	03	06 00	80 FE	02 00	96 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	E6 FE	04 00	96 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	37 FF	05 00	96 30	00 00
User Gamma Point 7 Reset	Execute		BE EF	03	06 00	D0 C2	06 00	56 70	00 00

(continued on next page)

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting Code
User Gamma Point 8	Get		BE EF	03	06 00	7C FF	02 00	97 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	1A FF	04 00	97 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	CB FE	05 00	97 30	00 00
User Gamma Point 8 Reset	Execute		BE EF	03	06 00	2C C3	06 00	57 70	00 00
COLOR TEMP	Set	1 HIGH	BE EF	03	06 00	0B F5	01 00	B0 30	03 00
		1 CUSTOM	BE EF	03	06 00	CB F8	01 00	B0 30	13 00
		2 MID	BE EF	03	06 00	9B F4	01 00	B0 30	02 00
		2 CUSTOM	BE EF	03	06 00	5B F9	01 00	B0 30	12 00
		3 LOW	BE EF	03	06 00	6B F4	01 00	B0 30	01 00
		3 CUSTOM	BE EF	03	06 00	AB F9	01 00	B0 30	11 00
		4 Hi-BRIGHT-1	BE EF	03	06 00	3B F2	01 00	B0 30	08 00
		4 CUSTOM	BE EF	03	06 00	FB FF	01 00	B0 30	18 00
		5 Hi-BRIGHT-2	BE EF	03	06 00	AB F3	01 00	B0 30	09 00
		5 CUSTOM	BE EF	03	06 00	6B FE	01 00	B0 30	19 00
		6 Hi-BRIGHT-3	BE EF	03	06 00	5B F3	01 00	B0 30	0A 00
		6 CUSTOM	BE EF	03	06 00	9B FE	01 00	B0 30	1A 00
	Get		BE EF	03	06 00	C8 F5	02 00	B0 30	00 00
COLOR TEMP GAIN R	Get		BE EF	03	06 00	34 F4	02 00	B1 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	52 F4	04 00	B1 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	83 F5	05 00	B1 30	00 00
COLOR TEMP GAIN R Reset	Execute		BE EF	03	06 00	10 C6	06 00	46 70	00 00
COLOR TEMP GAIN G	Get		BE EF	03	06 00	70 F4	02 00	B2 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	16 F4	04 00	B2 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	C7 F5	05 00	B2 30	00 00
COLOR TEMP GAIN G Reset	Execute		BE EF	03	06 00	EC C7	06 00	47 70	00 00
COLOR TEMP GAIN B	Get		BE EF	03	06 00	8C F5	02 00	B3 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	EA F5	04 00	B3 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	3B F4	05 00	B3 30	00 00
COLOR TEMP GAIN B Reset	Execute		BE EF	03	06 00	F8 C4	06 00	48 70	00 00
COLOR TEMP OFFSET R	Get		BE EF	03	06 00	04 F5	02 00	B5 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	62 F5	04 00	B5 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	B3 F4	05 00	B5 30	00 00
COLOR TEMP OFFSET R Reset	Execute		BE EF	03	06 00	40 C5	06 00	4A 70	00 00
COLOR TEMP OFFSET G	Get		BE EF	03	06 00	40 F5	02 00	B6 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	26 F5	04 00	B6 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	F7 F4	05 00	B6 30	00 00
COLOR TEMP OFFSET G Reset	Execute		BE EF	03	06 00	BC C4	06 00	4B 70	00 00
COLOR TEMP OFFSET B	Get		BE EF	03	06 00	BC F4	02 00	B7 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	DA F4	04 00	B7 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	0B F5	05 00	B7 30	00 00
COLOR TEMP OFFSET B Reset	Execute		BE EF	03	06 00	C8 C5	06 00	4C 70	00 00

(continued on next page)

RS-232C Communication command table (continued)

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting Code
COLOR	Get		BE EF	03	06 00	B5 72	02 00	02 22	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	D3 72	04 00	02 22	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	02 73	05 00	02 22	00 00
COLOR Reset	Execute		BE EF	03	06 00	80 D0	06 00	0A 70	00 00
TINT	Get		BE EF	03	06 00	49 73	02 00	03 22	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	2F 73	04 00	03 22	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	FE 72	05 00	03 22	00 00
TINT Reset	Execute		BE EF	03	06 00	7C D1	06 00	0B 70	00 00
SHARPNESS	Get		BE EF	03	06 00	F1 72	02 00	01 22	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	97 72	04 00	01 22	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	46 73	05 00	01 22	00 00
SHARPNESS Reset	Execute		BE EF	03	06 00	C4 D0	06 00	09 70	00 00
ACTIVE IRIS	Set	OFF	BE EF	03	06 00	0B 22	01 00	04 33	00 00
		THEATER	BE EF	03	06 00	CB 2F	01 00	04 33	10 00
		PRESENTATION	BE EF	03	06 00	5B 2E	01 00	04 33	11 00
	Get		BE EF	03	06 00	38 22	02 00	04 33	00 00
MY MEMORY Load	Set	1	BE EF	03	06 00	0E D7	01 00	14 20	00 00
		2	BE EF	03	06 00	9E D6	01 00	14 20	01 00
		3	BE EF	03	06 00	6E D6	01 00	14 20	02 00
		4	BE EF	03	06 00	FE D7	01 00	14 20	03 00
MY MEMORY Save	Set	1	BE EF	03	06 00	F2 D6	01 00	15 20	00 00
		2	BE EF	03	06 00	62 D7	01 00	15 20	01 00
		3	BE EF	03	06 00	92 D7	01 00	15 20	02 00
		4	BE EF	03	06 00	02 D6	01 00	15 20	03 00
ASPECT	Set	4:3	BE EF	03	06 00	9E D0	01 00	08 20	00 00
		16:9	BE EF	03	06 00	0E D1	01 00	08 20	01 00
		14:9	BE EF	03	06 00	CE D6	01 00	08 20	09 00
		16:10	BE EF	03	06 00	3E D6	01 00	08 20	0A 00
		NORMAL	BE EF	03	06 00	5E DD	01 00	08 20	10 00
	Get		BE EF	03	06 00	AD D0	02 00	08 20	00 00
OVER SCAN	Get		BE EF	03	06 00	91 70	02 00	09 22	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	F7 70	04 00	09 22	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	26 71	05 00	09 22	00 00
OVER SCAN Reset	Execute		BE EF	03	06 00	EC D9	06 00	27 70	00 00
V POSITION	Get		BE EF	03	06 00	0D 83	02 00	00 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	6B 83	04 00	00 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	BA 82	05 00	00 21	00 00
V POSITION Reset	Execute		BE EF	03	06 00	E0 D2	06 00	02 70	00 00
H POSITION	Get		BE EF	03	06 00	F1 82	02 00	01 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	97 82	04 00	01 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	46 83	05 00	01 21	00 00
H POSITION Reset	Execute		BE EF	03	06 00	1C D3	06 00	03 70	00 00
H PHASE	Get		BE EF	03	06 00	49 83	02 00	03 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	2F 83	04 00	03 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	FE 82	05 00	03 21	00 00

(continued on next page)

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting Code
H SIZE		Get	BE EF	03	06 00	B5 82	02 00	02 21	00 00
		Increment	BE EF	03	06 00	D3 82	04 00	02 21	00 00
		Decrement	BE EF	03	06 00	02 83	05 00	02 21	00 00
H SIZE Reset		Execute	BE EF	03	06 00	68 D2	06 00	04 70	00 00
AUTO ADJUST		Execute	BE EF	03	06 00	91 D0	06 00	0A 20	00 00
PROGRESSIVE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	4A 72	01 00	07 22	00 00
		TV	BE EF	03	06 00	DA 73	01 00	07 22	01 00
		FILM	BE EF	03	06 00	2A 73	01 00	07 22	02 00
		Get	BE EF	03	06 00	79 72	02 00	07 22	00 00
VIDEO NR	Set	LOW	BE EF	03	06 00	26 72	01 00	06 22	01 00
		MID	BE EF	03	06 00	D6 72	01 00	06 22	02 00
		HIGH	BE EF	03	06 00	46 73	01 00	06 22	03 00
		Get	BE EF	03	06 00	85 73	02 00	06 22	00 00
COLOR SPACE	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	0E 72	01 00	04 22	00 00
		RGB	BE EF	03	06 00	9E 73	01 00	04 22	01 00
		SMPTE240	BE EF	03	06 00	6E 73	01 00	04 22	02 00
		REC709	BE EF	03	06 00	FE 72	01 00	04 22	03 00
		REC601	BE EF	03	06 00	CE 70	01 00	04 22	04 00
		Get	BE EF	03	06 00	3D 72	02 00	04 22	00 00
COMPONENT	Set	COMPONENT	BE EF	03	06 00	4A D7	01 00	17 20	00 00
		SCART RGB	BE EF	03	06 00	DA D6	01 00	17 20	01 00
		Get	BE EF	03	06 00	79 D7	02 00	17 20	00 00
S-VIDEO FORMAT	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	E6 70	01 00	12 22	0A 00
		NTSC	BE EF	03	06 00	86 74	01 00	12 22	04 00
		PAL	BE EF	03	06 00	16 75	01 00	12 22	05 00
		SECAM	BE EF	03	06 00	16 70	01 00	12 22	09 00
		NTSC4.43	BE EF	03	06 00	26 77	01 00	12 22	02 00
		M-PAL	BE EF	03	06 00	86 71	01 00	12 22	08 00
		N-PAL	BE EF	03	06 00	76 74	01 00	12 22	07 00
		Get	BE EF	03	06 00	75 76	02 00	12 22	00 00
C-VIDEO FORMAT	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	A2 70	01 00	11 22	0A 00
		NTSC	BE EF	03	06 00	C2 74	01 00	11 22	04 00
		PAL	BE EF	03	06 00	52 75	01 00	11 22	05 00
		SECAM	BE EF	03	06 00	52 70	01 00	11 22	09 00
		NTSC4.43	BE EF	03	06 00	62 77	01 00	11 22	02 00
		M-PAL	BE EF	03	06 00	C2 71	01 00	11 22	08 00
		N-PAL	BE EF	03	06 00	32 74	01 00	11 22	07 00
		Get	BE EF	03	06 00	31 76	02 00	11 22	00 00
COMPUTER IN1	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	CE D6	01 00	10 20	03 00
		SYNC ON G OFF	BE EF	03	06 00	5E D7	01 00	10 20	02 00
		Get	BE EF	03	06 00	0D D6	02 00	10 20	00 00
COMPUTER IN2	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	32 D7	01 00	11 20	03 00
		SYNC ON G OFF	BE EF	03	06 00	A2 D6	01 00	11 20	02 00
		Get	BE EF	03	06 00	F1 D7	02 00	11 20	00 00

(continued on next page)

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting Code
FRAME LOCK – COMPUTER IN1	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3B C2	01 00	50 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	AB C3	01 00	50 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	08 C2	02 00	50 30	00 00
FRAME LOCK – COMPUTER IN2	Set	OFF	BE EF	03	06 00	0B C3	01 00	54 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	9B C2	01 00	54 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	38 C3	02 00	54 30	00 00
AUTO KEYSTONE V EXECUTE	Execute		BE EF	03	06 00	E5 D1	06 00	0D 20	00 00
KEYSTONE V	Get		BE EF	03	06 00	B9 D3	02 00	07 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	DF D3	04 00	07 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	0E D2	05 00	07 20	00 00
KEYSTONE V Reset	Execute		BE EF	03	06 00	08 D0	06 00	0C 70	00 00
ECO MODE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	3B 23	01 00	00 33	00 00
		ECO	BE EF	03	06 00	AB 22	01 00	00 33	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	08 23	02 00	00 33	00 00
MIRROR	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	C7 D2	01 00	01 30	00 00
		H:INVERT	BE EF	03	06 00	57 D3	01 00	01 30	01 00
		V:INVERT	BE EF	03	06 00	A7 D3	01 00	01 30	02 00
		H&V:INVERT	BE EF	03	06 00	37 D2	01 00	01 30	03 00
	Get		BE EF	03	06 00	F4 D2	02 00	01 30	00 00
STANDBY MODE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	D6 D2	01 00	01 60	00 00
		SAVING	BE EF	03	06 00	46 D3	01 00	01 60	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	E5 D2	02 00	01 60	00 00
MONITOR OUT - COMPUTER IN1	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	3E F4	01 00	B0 20	00 00
		OFF	BE EF	03	06 00	CE B5	01 00	B0 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	0D F4	02 00	B0 20	00 00
MONITOR OUT - COMPUTER IN2	Set	COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	CE F7	01 00	B4 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	FE B4	01 00	B4 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	3D F5	02 00	B4 20	00 00
MONITOR OUT - COMPONENT	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	F2 F4	01 00	B5 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	32 F6	01 00	B5 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	02 B5	01 00	B5 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	C1 F4	02 00	B5 20	00 00
MONITOR OUT - S-VIDEO	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	86 F5	01 00	B2 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	46 F7	01 00	B2 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	76 B4	01 00	B2 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	B5 F5	02 00	B2 20	00 00
MONITOR OUT - VIDEO	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	C2 F5	01 00	B1 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	02 F7	01 00	B1 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	32 B4	01 00	B1 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	F1 F5	02 00	B1 20	00 00
MONITOR OUT - STANDBY	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	2A F7	01 00	BF 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	EA F5	01 00	BF 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	DA B6	01 00	BF 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	19 F7	02 00	BF 20	00 00
VOLUME - COMPUTER IN1	Get		BE EF	03	06 00	CD CC	02 00	60 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	AB CC	04 00	60 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	7A CD	05 00	60 20	00 00

(continued on next page)

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting Code
VOLUME - COMPUTER IN2	Get		BE EF	03	06 00	FD CD	02 00	64 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	9B CD	04 00	64 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	4A CC	05 00	64 20	00 00
VOLUME - COMPONENT	Get		BE EF	03	06 00	01 CC	02 00	65 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	67 CC	04 00	65 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	B6 CD	05 00	65 20	00 00
VOLUME - S-VIDEO	Get		BE EF	03	06 00	75 CD	02 00	62 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	13 CD	04 00	62 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	C2 CC	05 00	62 20	00 00
VOLUME - VIDEO	Get		BE EF	03	06 00	31 CD	02 00	61 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	57 CD	04 00	61 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	86 CC	05 00	61 20	00 00
VOLUME - AUDIO OUT STANDBY	Get		BE EF	03	06 00	D9 CF	02 00	6F 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	BF CF	04 00	6F 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	6E CE	05 00	6F 20	00 00
MUTE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	46 D3	01 00	02 20	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	D6 D2	01 00	02 20	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	75 D3	02 00	02 20	00 00
SPEAKER	Set	ON	BE EF	03	06 00	FE D4	01 00	1C 20	01 00
		OFF	BE EF	03	06 00	6E D5	01 00	1C 20	00 00
	Get		BE EF	03	06 00	5D D5	02 00	1C 20	00 00
AUDIO SOURCE - COMPUTER IN1	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	6E DC	01 00	30 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	9E DC	01 00	30 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	0E DD	01 00	30 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	FE DD	01 00	30 20	00 00
	Get		BE EF	03	06 00	CD DD	02 00	30 20	00 00
AUDIO SOURCE - COMPUTER IN2	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	5E DD	01 00	34 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	AE DD	01 00	34 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	3E DC	01 00	34 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	CE DC	01 00	34 20	00 00
	Get		BE EF	03	06 00	FD DC	02 00	34 20	00 00
AUDIO SOURCE - COMPONENT	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	A2 DC	01 00	35 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	52 DC	01 00	35 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	C2 DD	01 00	35 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	32 DD	01 00	35 20	00 00
	Get		BE EF	03	06 00	01 DD	02 00	35 20	00 00
AUDIO SOURCE - S-VIDEO	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	D6 DD	01 00	32 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	26 DD	01 00	32 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	B6 DC	01 00	32 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	46 DC	01 00	32 20	00 00
	Get		BE EF	03	06 00	75 DC	02 00	32 20	00 00
AUDIO SOURCE - VIDEO	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	92 DD	01 00	31 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	62 DD	01 00	31 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	F2 DC	01 00	31 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	02 DC	01 00	31 20	00 00
	Get		BE EF	03	06 00	31 DC	02 00	31 20	00 00

(continued on next page)

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting Code
AUDIO OUT STANDBY	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	7A DF	01 00	3F 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	8A DF	01 00	3F 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	1A DE	01 00	3F 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	EA DE	01 00	3F 20	00 00
	Get		BE EF	03	06 00	D9 DE	02 00	3F 20	00 00
LANGUAGE *	Set	ENGLISH	BE EF	03	06 00	F7 D3	01 00	05 30	00 00
		FRANÇAIS	BE EF	03	06 00	67 D2	01 00	05 30	01 00
		DEUTSCH	BE EF	03	06 00	97 D2	01 00	05 30	02 00
		ESPAÑOL	BE EF	03	06 00	07 D3	01 00	05 30	03 00
		ITALIANO	BE EF	03	06 00	37 D1	01 00	05 30	04 00
		NORSK	BE EF	03	06 00	A7 D0	01 00	05 30	05 00
		NEDERLANDS	BE EF	03	06 00	57 D0	01 00	05 30	06 00
		PORTUGUÊS	BE EF	03	06 00	C7 D1	01 00	05 30	07 00
		日本語	BE EF	03	06 00	37 D4	01 00	05 30	08 00
		简体中文	BE EF	03	06 00	A7 D5	01 00	05 30	09 00
		繁體中文	BE EF	03	06 00	37 DE	01 00	05 30	10 00
		한글	BE EF	03	06 00	57 D5	01 00	05 30	0A 00
		SVENSKA	BE EF	03	06 00	C7 D4	01 00	05 30	0B 00
		РУССКИЙ	BE EF	03	06 00	F7 D6	01 00	05 30	0C 00
		SUOMI	BE EF	03	06 00	67 D7	01 00	05 30	0D 00
		POLSKI	BE EF	03	06 00	97 D7	01 00	05 30	0E 00
		TÜRKÇE	BE EF	03	06 00	07 D6	01 00	05 30	0F 00
	Get		BE EF	03	06 00	C4 D3	02 00	05 30	00 00
MENU POSITION H	Get		BE EF	03	06 00	04 D7	02 00	15 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	62 D7	04 00	15 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	B3 D6	05 00	15 30	00 00
MENU POSITION H Reset	Execute		BE EF	03	06 00	DC C6	06 00	43 70	00 00
MENU POSITION V	Get		BE EF	03	06 00	40 D7	02 00	16 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	26 D7	04 00	16 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	F7 D6	05 00	16 30	00 00
MENU POSITION V Reset	Execute		BE EF	03	06 00	A8 C7	06 00	44 70	00 00

* Not all of the languages in the table are supported.

(continued on next page)

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting Code
BLANK	Set	MyScreen	BE EF	03	06 00	FB CA	01 00	00 30	20 00
		ORIGINAL	BE EF	03	06 00	FB E2	01 00	00 30	40 00
		BLUE	BE EF	03	06 00	CB D3	01 00	00 30	03 00
		WHITE	BE EF	03	06 00	6B D0	01 00	00 30	05 00
		BLACK	BE EF	03	06 00	9B D0	01 00	00 30	06 00
	Get		BE EF	03	06 00	08 D3	02 00	00 30	00 00
BLANK On/Off	Set	OFF	BE EF	03	06 00	FB D8	01 00	20 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	6B D9	01 00	20 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	C8 D8	02 00	20 30	00 00
START UP	Set	MyScreen	BE EF	03	06 00	CB CB	01 00	04 30	20 00
		ORIGINAL	BE EF	03	06 00	0B D2	01 00	04 30	00 00
		OFF	BE EF	03	06 00	9B D3	01 00	04 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	38 D2	02 00	04 30	00 00
MyScreen Lock	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3B EF	01 00	C0 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	AB EE	01 00	C0 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	08 EF	02 00	C0 30	00 00
MESSAGE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	8F D6	01 00	17 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	1F D7	01 00	17 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	BC D6	02 00	17 30	00 00
TEMPLATE	Set	TEST PATTERN	BE EF	03	06 00	43 D9	01 00	22 30	00 00
		DOT-LINE1	BE EF	03	06 00	D3 D8	01 00	22 30	01 00
		DOT-LINE2	BE EF	03	06 00	23 D8	01 00	22 30	02 00
		DOT-LINE3	BE EF	03	06 00	B3 D9	01 00	22 30	03 00
		DOT-LINE4	BE EF	03	06 00	83 DB	01 00	22 30	04 00
	Get		BE EF	03	06 00	70 D9	02 00	22 30	00 00
TEMPLATE On/Off	Set	OFF	BE EF	03	06 00	BF D8	01 00	23 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	2F D9	01 00	23 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	8C D8	02 00	23 30	00 00
C. C. - DISPLAY	Set	OFF	BE EF	03	06 00	FA 62	01 00	00 37	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	6A 63	01 00	00 37	01 00
		AUTO	BE EF	03	06 00	9A 63	01 00	00 37	02 00
	Get		BE EF	03	06 00	C9 62	02 00	00 37	00 00
C. C. - MODE	Set	CAPTIONS	BE EF	03	06 00	06 63	01 00	01 37	00 00
		TEXT	BE EF	03	06 00	96 62	01 00	01 37	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	35 63	02 00	01 37	00 00
C. C. - CHANNEL	Set	1	BE EF	03	06 00	D2 62	01 00	02 37	01 00
		2	BE EF	03	06 00	22 62	01 00	02 37	02 00
		3	BE EF	03	06 00	B2 63	01 00	02 37	03 00
		4	BE EF	03	06 00	82 61	01 00	02 37	04 00
	Get		BE EF	03	06 00	71 63	02 00	02 37	00 00
AUTO SEARCH	Set	OFF	BE EF	03	06 00	B6 D6	01 00	16 20	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	26 D7	01 00	16 20	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	85 D6	02 00	16 20	00 00
AUTO KEYSTONE V	Set	OFF	BE EF	03	06 00	EA D1	01 00	0F 20	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	7A D0	01 00	0F 20	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	D9 D1	02 00	0F 20	00 00
DIRECT ON	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3B 89	01 00	20 31	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	AB 88	01 00	20 31	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	08 89	02 00	20 31	00 00

(continued on next page)

RS-232C Communication command table (continued)

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting Code
AUTO OFF	Get		BE EF	03	06 00	08 86	02 00	10 31	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	6E 86	04 00	10 31	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	BF 87	05 00	10 31	00 00
LAMP TIME	Get		BE EF	03	06 00	C2 FF	02 00	90 10	00 00
LAMP TIME Reset	Execute		BE EF	03	06 00	58 DC	06 00	30 70	00 00
FILTER TIME	Get		BE EF	03	06 00	C2 F0	02 00	A0 10	00 00
FILTER TIME Reset	Execute		BE EF	03	06 00	98 C6	06 00	40 70	00 00
MY BUTTON-1	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	3A 33	01 00	00 36	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	FA 31	01 00	00 36	04 00
		COMPONENT	BE EF	03	06 00	6A 30	01 00	00 36	05 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	5A 32	01 00	00 36	02 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	AA 32	01 00	00 36	01 00
		INFORMATION	BE EF	03	06 00	FA 3E	01 00	00 36	10 00
		AUTO KEYSTONE V	BE EF	03	06 00	6A 3F	01 00	00 36	11 00
		MY MEMORY	BE EF	03	06 00	9A 3F	01 00	00 36	12 00
		ACTIVE IRIS	BE EF	03	06 00	AA 3D	01 00	00 36	15 00
		PICTURE MODE	BE EF	03	06 00	0A 3E	01 00	00 36	13 00
		FILTER RESET	BE EF	03	06 00	3A 3C	01 00	00 36	14 00
		AV MUTE	BE EF	03	06 00	AA 38	01 00	00 36	19 00
		TEMPLATE	BE EF	03	06 00	CA 39	01 00	00 36	1B 00
	Get		BE EF	03	06 00	09 33	02 00	00 36	00 00
MY BUTTON-2	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	C6 32	01 00	01 36	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	06 30	01 00	01 36	04 00
		COMPONENT	BE EF	03	06 00	96 31	01 00	01 36	05 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	A6 33	01 00	01 36	02 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	56 33	01 00	01 36	01 00
		INFORMATION	BE EF	03	06 00	06 3F	01 00	01 36	10 00
		AUTO KEYSTONE V	BE EF	03	06 00	96 3E	01 00	01 36	11 00
		MY MEMORY	BE EF	03	06 00	66 3E	01 00	01 36	12 00
		ACTIVE IRIS	BE EF	03	06 00	56 3C	01 00	01 36	15 00
		PICTURE MODE	BE EF	03	06 00	F6 3F	01 00	01 36	13 00
		FILTER RESET	BE EF	03	06 00	C6 3D	01 00	01 36	14 00
		AV MUTE	BE EF	03	06 00	56 39	01 00	01 36	19 00
		TEMPLATE	BE EF	03	06 00	36 38	01 00	01 36	1B 00
	Get		BE EF	03	06 00	F5 32	02 00	01 36	00 00
MY SOURCE	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	FA 38	01 00	20 36	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	3A 3A	01 00	20 36	04 00
		COMPONENT	BE EF	03	06 00	AA 3B	01 00	20 36	05 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	9A 39	01 00	20 36	02 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	6A 39	01 00	20 36	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	C9 38	02 00	20 36	00 00
REMOTE FREQ. NORMAL	Set	OFF	BE EF	03	06 00	FF 3D	01 00	30 26	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	6F 3C	01 00	30 26	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	CC 3D	02 00	30 26	00 00
REMOTE FREQ. HIGH	Set	OFF	BE EF	03	06 00	03 3C	01 00	31 26	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	93 3D	01 00	31 26	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	30 3C	02 00	31 26	00 00

Servizio clienti

Per supporto tecnico o assistenza relativa al prodotto, fare riferimento alla tabella qui sotto o rivolgersi al rivenditore.

NOTA: È necessario fornire il numero di serie del prodotto.

Paese/ Regione	Site Web	Telefono
Italia e altri paesi di lingua italiana in Europe	www.viewsoniceurope.com/it/	www.viewsoniceurope.com/uk/Support/Calldesk.htm

Garanzia Limitata

PROIETTORE VIEWSONIC®

Copertura della garanzia:
ViewSonic garantisce che i prodotti forniti saranno esenti da difetti di materiale e di lavorazione per il periodo di validità della garanzia. Qualora un prodotto risultasse difettoso durante il periodo di garanzia, ViewSonic provvederà, a propria discrezione, a riparare o sostituire il prodotto con uno di tipo analogo. Il prodotto o i componenti sostituiti possono comprendere parti o componenti ricondizionati o di seconda fornitura.

Validità della garanzia:
America del nord e del sud: 3 anni in tutte le parti, fatta eccezione per la lampada, 3 anni per la lavorazione, 1 anno per la lampada originale dalla data d'acquisto.
Europa: 3 anni in tutte le parti, fatta eccezione per la lampada, 3 anni per la lavorazione, 1 anno per la lampada originale dalla data d'acquisto.
Altre zone o paesi: controllare con il rivenditore locale oppure con l'ufficio ViewSonic locale per informazioni sulla garanzia.
La garanzia della lampada è soggetta a termini e condizioni, verifica ed approvazione. Si applica solo alla lampada installata dal produttore.
Tutte le lampade accessorie acquistate separatamente sono garantite per 90 giorni.

Esclusioni di garanzia:
La garanzia è valida unicamente per il primo acquirente.

Esclusioni di garanzia:
1. Qualsiasi prodotto da cui sia stato rimosso, cancellato o comunque alterato il numero di serie.
2. Danni, deterioramento o malfunzionamento imputabile a:
   a. Circostanze accidentali, uso improprio, negligenza, incendio, inondazione, folgorazione o altri eventi naturali, modifica non autorizzata del prodotto o inosservanza delle istruzioni fornite con il prodotto.
   b. Riparazione o tentata riparazione da parte di personale non autorizzato da ViewSonic.
   c. Danni al prodotto dovuti al trasporto.
   d. Rimozione o installazione del prodotto.
   e. Cause esterne al prodotto, quali cali di tensione o interruzione di corrente.
   f. Uso di componenti o parti non conformi alle specifiche ViewSonic.
   g. Usura e consumo normali.
   h. Qualsiasi altra causa non direttamente imputabile a un difetto del prodotto.
3. Qualsiasi prodotto che mostri una condizione comunemente conosciuta come "immagine burn-in " che si ha quando un' immagine statica è mostrata sul prodotto per un periodo esteso di tempo.
4. Spese per assistenza in caso di rimozione, installazione e configurazione.

Come richiedere assistenza:

1. Per informazioni su come ottenere assistenza durante il periodo di garanzia, contattare l'assistenza clienti ViewSonic (fare riferimento alla pagina dell'Assistenza clienti). È necessario fornire il numero di serie del monitor.
2. Per ottenere assistenza durante il periodo di garanzia, è necessario fornire (a) la fattura o lo scontrino fiscale originale con l' indicazione della data di acquisto, (b) il nome, (c) l'indirizzo, (d) una descrizione del problema e (e) il numero di serie del prodotto.
3. Portare o spedire il prodotto, a proprie spese, nell'imballo originale a un centro di assistenza autorizzato ViewSonic o a ViewSonic.
4. Per ulteriori informazioni o per ottenere il recapito del centro di assistenza ViewSonic più vicino, contattare ViewSonic.

Limitazione delle garanzie implicite:

Non viene fornita alcuna garanzia, esplicita o implicita, oltre a quanto stabilito in questa sede, ivi compresa la garanzia implicita di commerciabilità e idoneità ad uno scopo particolare.

Esclusione di responsabilità per danni:

La responsabilità di viewsonic si intende limitata ai costi di riparazione o sostituzione del prodotto. Viewsonic non sarà ritenuta responsabile per:

1. Danni a proprietà di terzi causati da difetti del prodotto, danni derivanti da disagio, perdita d'uso del prodotto, perdita di tempo, lucro cessante, perdita di opportunità commerciali o di avviamento, interferenze nei rapporti commerciali o altre perdite di carattere commerciale, anche nel caso in cui sia stata notificata la possibilità di tali danni.
2. Qualsiasi altro danno, sia esso incidentale, consequenziale o di altro tipo.
3. Qualsiasi reclamo nei confronti del cliente da parte di terzi.

Effetto della legislazione locale:

La presente garanzia conferisce all'utente specifici diritti legali; l'utente tuttavia può godere di altri diritti che variano da stato a stato. Alcuni stati non ammettono limitazioni alle garanzie implicite e/o non consentono l'esclusione di responsabilità per danni incidentali o consequenziali e, pertanto, le limitazioni di cui sopra potrebbero non essere applicabili al caso specifico.

Vendite al di fuori degli Stati Uniti e del Canada:

Per informazioni sulla garanzia e sull'assistenza per i prodotti ViewSonic venduti al di fuori degli Stati Uniti e del Canada, contattare ViewSonic o il rivenditore ViewSonic locale.
Il periodo di garanzia di questo prodotto in Cina (Hong Kong, Macao e Taiwan escluse) è soggetto ai termini ed alle condizioni della Scheda di Manutenzione e Garanzia.
Gli utenti dell'Europa e della Russia possono trovare i dettagli sulla garanzia fornita sul sito www.viewsoniceurope.com alla voce Support/Warranty Information (Supporto/Informazioni sulla Garanzia).

ViewSonic®